INDEKS Nr 320358 ISSN 1230-8773 CENA 3 / 30000 zł 8/95

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH







CZEŚĆ!

Tak, wiem, że powoli kończą się wakacje i że wielu z Was woli spędzić ten czas gdzieś na plaży, mam jednak nadzieję, iż nie zapomnicie o nas i w wolnej chwili sięgniecie po ŚGK. W każdym razie - służymy Wam lekturą.

Od kilku miesięcy zasypujecie nas listami, w których prosicie o więcej opisów gier na Amigę. Pisałem już, że w związku z dotychczasową sytuacją Commodore'a wielu producentów gier zawiesiło swoją działalność na tym polu lub zgoła z niej zrezygnowało. Obecnie, kiedy cała sprawa się wyjaśniła (więcej szczegółów w dziale LISTY), uległo też zmianie nastawienie firm software'owych i rynek powoli wraca do normy. Czy osiągnie kiedyś poprzedni poziom, trudno teraz powiedzieć, na pewno jednak Amiga nie zginie. W planach zapowiada się takie tytuły, że aż miło na to patrzeć. Zresztą już w tym numerze możecie poczuć przedsmak tego stanu, gdyż zamieściliśmy tu całkiem pokaźną ilość opisów amigowych gier. To nasz wakacyjny prezent dla tych wszystkich, którzy apelowali o większy udział Amigi w piśmie.

Pamiętajcie, że już za kilkanaście dni odbędzie się w Chełmnie kolejny Turniej Sensible Soccer. Szczegóły znajdziecie na trzeciej stronie okładki. Przypominam też, że za miesiąc zostaną przyznane pierwsze nagrody za aktywny udział w tworzeniu listy przebojów ŚGK (HITY), a ich sponsorem jest firma OPTIMUS S.A.

Żegnając się z Wami, namawiam Was do kupienia następnego, wrześniowego numeru ŚGK, w którym przygotowujemy mnóstwo niespodzianek, a zwłaszcza konkursów. Nie przegapcie tej okazji.

Redaktor naczelny:
Piotr Pieńkowski

ISSN 1230-8773 INDEX 320358

Świat Gier Komputerowych

Rok 3 Numer 8

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

Z-CA RED. NACZELNEGO:
Wojciech Stawski

REDAKTOR GRAFICZNY:
Krzysztof Wirszyłło

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Karol Jagodziński
Grażyna Zubik

REDAKCJA:
Tomasz Łoboda
Agnieszka Przybylska
Krystyna Sałasińska

WSPÓŁPRACA:
Piotr Bilski
Tomasz Dominiak
Szymon Grabowski
Tomasz Kokoszczyński
Dariusz Lewkowski
Arkadiusz Matczyński
Piotr Orcholski
Bartosz Stawski

ADRES REDAKCJI:
ul. Świętojańska 2/7
85-077 Bydgoszcz
tel. 45 51 18, fax 22 64 03

NAŚWIETLANIE:
Studio OMEGA
Plac Weysenhoffa, Bydgoszcz

DRUK:
Zakłady Graficzne sp. z o.o.
ul. Okrzei 5, 64-920 Piła

DYREKTOR WYDAWNICTWA
Andrzej Kentzer

WYDAWCA:
Wydawnictwo "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-077 Bydgoszcz

Konto:
Bank PKO S.A. Bydgoszcz
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

OKŁADKA:
Krzysztof Wirszyłło



TRYBUNA



NOWOŚCI



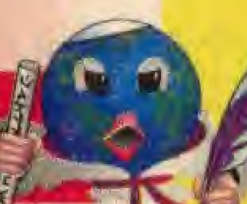
TRIKI



HITY



OPISY



DODATKI



TFX

Oto kolejny symulator lotu, tym razem jednak ze znacznie ciekawszą grafiką, niż u rywali. Poza tym, dzięki specjalnym zabiegom programistów, wygląda on tak samo na PC, jak i na Amidze.



12



18

Baldies

Strategia na wesoło to wciąż rzadkość. Ostatnią w tej kategorii była gra **The Settlers**, czas więc na coś nowego. Tym nowym jest właśnie **Baldies**! Czyżby narodziny kolejnego hitu?

Sensible Golf

Były już różne golfy: jedne lepsze graficznie, inne zaś gorsze, jednak żaden z nich zawierał elementów humorystycznych. Twórcy **Sensible Soccer** pomyśleli, że czas to zmienić.



20



41

Pinball Mania

Konkurencja w temacie flipperów to już cała historia. Programy tego typu rodzą się niczym grzyby po deszczu. **Pinball Mania** jest kolejną grą o tej tematyce, ale jednocześnie przewyższającą inne.

Star Trek

W polskiej telewizji znów emitowany jest serial pt. "Star Trek", tym razem najnowsza wersja. Jeśli wciągnęła Cię jego fabuła, ta gra jest stworzona dla Ciebie. Tylko te wymagania...



29



* listy * listy * listy * LISTY *

Piszę do Was w związku z kupnem firmy Commodore. Osobiście będąc posiadaczem Amigi CD32 bardzo się z tego cieszę. Pisaliście w poprzednim numerze, że ESCOM zamierza produkować: A600, A1200, A4000 i takie tam bajery. Mam w związku z tym pytanie: czy to znaczy, że nowy właściciel nie będzie produkował mojego komputera? Bardzo proszę o odpowiedź!

Tomek z Warszawy

Spokojnie, Tomku, szefowie ESCOM-u nie zapomnieli o CD32. Najdalej do grudnia br. ma zostać wznowiona produkcja tych konsol, a to oznacza, że rynek gier na te maszynki będzie funkcjonował bez żadnych zmian. Dodatkowo planuje się wiosną przyszłego roku wypuszczenie nowego modelu CD32, który będzie zawierał szybszy procesor.

W ogóle w kwestii wykupienia Commodore'a przez ESCOM w ciągu ostatnich dwóch miesięcy wyjaśniło się sporo spraw. Po pierwsze, utworzono podfirmę (Amiga Technologies GmbH), która będzie się zajmowała tylko i wyłącznie produkcją Amig (zmienił się także znaczek firmowy). Niezorientowanym wyjaśniam, że wcześniej Commodore zajmował się także produkcją komputerów PC, co zresztą było jedną z głównych przyczyn upadku firmy (w końcu nawet sam IBM nie przebije cenowo firm wschodnio-azjatyckich). Teraz obydwie te gałęzie produkcji zostały nareszcie rozdzielone. Po drugie, do października mają się ukazać stare A1200 (120.000 sztuk) i A4000 (25.000 sztuk), przy czym ostatni typ Amigi ma być produkowany w dwóch wersjach: z pocesorem 060 (10.000 sztuk) oraz z procesorem 040 (15.000 sztuk). Po trzecie, docelowo A1200, o czym już pisałem, ma posiadać procesor 030, twardy dysk, CD-ROM i 4 MB RAM. Wreszcie po czwarte, ceny będą okazyjne w stosunku do cen innych komputerów. Przykładowo, standardowa A1200 (czyli jeszcze ta stara, bez zmian) ma kosztować 300 DM, zaś A4000 - 2200 DM. Amigowcy, czyż życie nie jest piękne?!

1. Mam problem z grą "Gunship 2000". Nie wiem, jak uzyskać dostęp do archiwum dywizjonu. Mam wersję oryginalną, jestem pułkownikiem i po udanej misji chciałbym ją odtworzyć. Jak?

2. Czy "Mortal Kombat" i "Mortal Kombat 2" będą chodziły na Amidze 600?

Tomasz Maleszka
Ziemlin

ODP 1. Nie grałem dużo w tę grę i szczerze mówiąc, nie umiem Ci pomóc (przyznaję się do tego, bo to w końcu nie wstyd). Podpytywałem znajomych, którzy ponoć znają grę "na wylot", ale oni także nie potrafili poradzić sobie z Twoim problemem. Cóż, może ktoś z Czytelników będzie znał odpowiedź? Pomóżcie!

ODP 2. Tak, obydwie gry będą działały na Twojej Amidze.

Jestem stałym Czytelnikiem "ŚGK". Co miesiąc wykładam 3 złote (nowe) na zakup pisma, więc mogę chyba od Was wymagać wysokiego poziomu. Kilka miesięcy temu odszedł z grona redakcyjnego Jacek Piekara, co powitałem z wielkim zadowoleniem (facet pisał zbyt monotonnie i prawie ciągle o tym samym). Dzięki temu ŚGK stał się naprawdę lepszym pismem. Niestety, ostatnio zdarzają się Wam zgrzyty w postaci artykułów Szymona Grabowskiego (alias Frodo Bagginsa, alias Wyklętego i Zapomnianego). Szczytem był artykuł "Wielka skakanka" z numeru 7/95, w którym Szymon pisze, jak to on nie lubi platformówek. Nie mam nic przeciwko wyrażaniu własnego zdania na dany temat, pod warunkiem jednak, że robi się to w sposób inteligentny. Tymczasem wspomniany artykuł to jakiś jeden wielki bełkot, a zawarte w nim argumenty typu "więcej platformówek to więcej ściętych drzew" po prostu ścinają z nóg swoją absurdalnością! Poza tym pan Grabowski ma chyba bardzo zmienne poglądy, bo nie dalej jak w numerach 1/95 i 2/95 przyznał dwóm platformówkom ("Aladdin" i "Lion King") całkiem przyzwoite oceny. Ciekawe co spowodowało tę nagłą niechęć do tego typu gier. Może pan Grabowski połamał sobie swój ulubiony joystick podczas skakania z platformy na platformę? Niespodziewanie odpowiedź nadchodzi jednak z innego artykułu tego samego autora. Chodzi mi tu o "Uwaga: kicz!" z numeru 4/95. Okazuje się, że pan Grabowski ma zmienny gust także w stosunku do innych gier, a nie tylko platformówek. Jednego dnia gra X jest świetna, ale następnego jest już kiczem. Pan Grabowski radośnie ową grę zachwala w jednym numerze ŚGK, po czym miesza ją z błotem w numerach kolejnych. I jeszcze prosi o zrozumienie! Ludzie! Przez jednego "redaktora" cały miesięcznik traci na wiarygodności! Nie zaprzeczycie chyba, że liczne recenzje mają Czytelnikowi ułatwić wybór konkretnej gry. Jeśli więc na przykład w numerze 1/95 widzę, że "Rise of the Robots" otrzymuje bardzo dobrą ocenę, to mogę iść do sklepu i kupić ją. Oczywiście, po pierwszym zagraniu mogę stwierdzić, że gra jest denna i nie zgadzam się z oceną wystawioną przez recenzenta. Ale jeśli w następnym numerze "ŚGK" czytam, że tak naprawdę to gra się nie podoba owemu recenzentowi, to czuję się wtedy oszukany, a tą poprzednią (i wyższą) ocenę gry traktuję jako próbę robienia ze mnie idioty. Dlatego też apeluję do wszystkich ludzi z redakcji "Świata Gier Komputerowych": nie zapominajcie, że pisząc o danej grze ciąży na Was pewna odpowiedzialność w stosunku do Czytelnika oraz że poziom Waszych artykułów wpływa na obraz pisma w oczach Czytelnika. Natomiast panu Szymonowi Grabowskiemu proponuję, żeby pisał mniej bzdurnych artykułów, bo im mniej napisze, tym mniej będzie do wydrukowania, a im mniej będzie do wydrukowania, tym mniej się zmarnuje papieru i mniej drzew pójdzie pod topór.

Piotr "PopoCop" Szymański
Warszawa

Piotrze, po kolei. Twoja ocena artykułów Jacka Piekary, co chyba jest oczywiste, to tylko Twoja prywatna opinia. Wcale nie uważam, żeby pisał on tak fatalnie, jak to przedstawiasz, a mój sąd potwierdza sterta listów proszących o teksty tego autora. Osobiście żałuję, że przeszedł on do innego branżowego pisma, ale tak już bywa - zresztą szczerze życzę mu powodzenia i trochę zazdroszę konkurencji. Niemniej masz prawo tak uważać i szanuję to.

Co do zgrzytów, to również pozwolę sobie na sprzeciw. Owszem, zdarzają nam się takowe, ale bynajmniej nie są nimi konkretne artykuły, a zawarte w nich, mylne informacje (np. omyłkowe podanie złych wymagań do jakiejś gry, podanie błędnego tytułu, zamieszczenie złej grafiki). Natomiast teksty prowokacyjne w rodzaju "Wielka skakanka" trudno nazwać zgrzytem. Po prostu ktoś ma kontrowersyjny pogląd na jakiś temat i to wszystko (jak Twój pogląd na artykuły J. Piekary, który również może wydawać się absurdalny). Poza tym, dlaczego nie mielibyśmy publikować takich opinii? Skoro często coś chwalimy, nie bójmy się też coś skrytykować. Czytelnik powinien znać oba punkty widzenia, nawet jeśli jeden z nich wydaje się naciągany (we wstępniaku ostrzegałem, że tekst jest prowokacyjny, co oznacza, że nie wyraża poglądów większości i niekoniecznie jest prawdziwy - tak przynajmniej słowniki tłumaczą to określenie). Inna sprawa, że cieszę się, iż ktoś skrytykował ten pogląd (a nie byłeś, Piotrze, jedyny). Osobiście sam długo zastanawiałem się nad "puszczeniem" tego tekstu i nawet wszedłem w ostry dyskurs z autorem, ale wobec argumentu: "jest demokracja czy jej nie ma?!", odpuściłem. Moja prywatna opinia, jeśli chcesz wiedzieć, brzmi następująco: jest sporo prawdy w tym, że platformówki już się przeżyły, ale żeby je tak zaraz odsądzać od czci i wiary?! Coś z tym Szymonem G. musi być nie tak. Choć... może to on ma rację?

W kwestii odpowiedzialności - Piotrze, naprawdę staramy się, jak możemy. Nie ignorujemu żadnego listu krytycznego. Pewnie, że jeśli ktoś pisze: "powinniście drukować ŚGK na tekturze", to traktuję to jako kawał, ale jeśli tylko czytam w liście: "wasze opisy są za długie", to zaraz łapię kilka ostatnich numerów, zwołuję naradę wojenną i zaczynam wielogodzinną dyskusję. Poza tym jeszcze przed publikacją każdy tekst jest analizowany, oceniany i odsyłany do poprawek tak długo, aż autor osiągnie minimum rzetelności (ile przy tym jest kłótni z autorami, trudno nawet opisać). Naturalnie zdarzają się wpadki, jak ta z oceną "Rise of the Robots", gdzie autor dał za wysoką ocenę na własną odpowiedzialność (z reguły korygujemy ją według redakcyjnych kryteriów), ale właśnie dlatego Szymon Grabowski napisał tekst "Uwaga: kicz", aby zweryfikować powstałe za-

* listy * listy *

mieszanie i odzyskać zaufanie Czytelników. A także nasze zaufanie.

Ten list piszę w sprawie polskich firm tworzących gry komputerowe (...). Wystarczy przyjrzeć się ich nazwom: "Mirage", "Seven Stars", "Avalon" itd. Czy "Seven Stars" nie może się nazywać "Siedem Gwiazd"? Co my, Amerykanie jesteśmy? Gry polskie też mają tytuły zagraniczne: "Imperium Galactika", "Franko - the Crazy Revage", "Alien Target" itd. Dobrze, że tekst w grach nie jest po angielsku! W dodatku wszystkie te gry są do kitu (wyłączając "Skarbnika", "Mentora", "Tajemnicę statuetki", "Kajka i Kokosza", "Teenagenta" i "Eksperyment DELFIN"). Nikt nie pomyli tych gier z angielskimi. Prawdę mówiąc boję się, żeby polskie firmy komputerowe nie przedstawiły się na język rosyjski.

Drugą rzeczą jest okropna jakość polskich gier. "Franko" jest na poziomie "King Questa 2" (oczywiście, chodzi o grafikę i omijanie plansz, nie będę obrażał "King Questa"). Dźwięk jest nieznośny itd. Z boku stoją postacie, których nie można zaczepić i uliczki, do których nie można wejść. Cóż, wspaniała firma "Mirage" nie popisała się. Inne jej produkty nie są lepsze! Tak samo jest z "Avalonem" ("Wild West"- bez komentarza). Aż wstyd, że "Teenagent", przygodówka na poziomie "Simon the Sorcerer" jest najlepszą grą polską.

Myślę, że firmy polskie zaczną wreszcie się starać i wypuszczać coraz lepsze gry, zamiast takich "Zenków saperów". Poza tym niech Polacy zaczną też coś wydawać na IBM i Atari. Amiga to nie jedyny komputer (...).

Maciej Nowak
Szczecin

To prawda, że Polaków ogarnęła jakaś anglojęzyczna obsesja. Zresztą to chyba jakaś anomalia społeczna, by język ojczysty na taką skalę uległ wpływom języka kraju, z który nie graniczy. Ja rozumiem rusycyzmy czy germanizmy, ale anglizmy - toż to absurd! Rozumiem, że taka firma od razu zakłada ekspansję swoich produktów na Zachód, ale przecież nie musi zaraz się nazywać "Evrybody" czy "Love"; wystarczy trochę pomyśleć, a na pewno znajdzie się coś odpowiedniego (oczywiście, nie może to być "Chrząszcz", bo zachodni kontrahenci dostaną "kociokwiku"). Zresztą mniejsza z tym. Problem dotyczy nie tylko nazw firm i tytułów gier, ale także powszechne tworzenia anglojęzycznych wersji gier. To już jest naprawdę przesada! Na szczęście nie wszyscy ulegli tej manii ("Mentor", "Teenagent", "Sołtys", "Kajko i Kokosz").

Co do poziomu polskich gier, to nie do końca chyba masz rację. Oczywiście, że wiele z nich pozostawia jeszcze wiele do życzenia, ale coraz częściej pojawiają się też gry ciekawe i dopracowane (choćby wspomniane wcześniej cztery tytuły - przy czym nie zgadzam się z Twoją oceną "Teenagenta"). Co ciekawsze, tu i ówdzie słychać o niespodziankach, jakie szykują nam polscy twórcy w najbliższej przyszłości. Wierz mi, że jest na co czekać.

I ostatnia sprawa. To nieprawda, że Polacy robią gry tylko na Amigę. Spora ich część jest przeznaczona WYŁĄCZNIE na PC (np. "Teenagent" czy "Sołtys"), a także na Atari ST. Nawet na takie zapomniane maszynki, jak Atari XL/XE i C-64 wciąż jeszcze powstają w Polsce nowe tytuły (specjalizuje się w tym firma Avalon). Pod tym względem, co wydaje się niewiarygodne, jesteśmy lepsi od Zachodu. Tam produkcja gier praktycznie nastawiona jest już tylko na posiadaczy podrasowanych PC-tów i Amig oraz konsol.

1. Od kilku miesięcy posiadam komputer IBM PC 286 i przez przypadek skasowałem Norton Commandera. Nie wiem, co mam teraz zrobić i jak go zainstalować?

2. Czy na IBM PC 286 chodzą gry pt. "Mortal Kombat" 1 i 2 oraz "F-14 Fleet Defender?

Gumiś

ODP 1. Wystarczy ponownie zainstalować program z dyskietek zawierających NC, korzystając z DOS-a, i po kłopocie.

ODP 2. Niestety, żadna z tych gier nie będzie działała na Twoim komputerze.

To wszystko na dzisiaj. Czekam na Wasze kolejne listy. Do zobaczenia za miesiąc.

P.P.



Plotki, ploteczki



KONKURENCJA DLA MK2?

Nareszcie ukazała się gra, która może śmiało konkurować z Mortal Kombat 2. **Warriors** - nowa bijtyka firmy Mindscape posiada bardzo płynną grafikę VGA/SVGA, czternaście rockowych melodii (w wersji CD będą one zapisane na ścieżkach audio) i ponad 6 MB efektów dźwiękowych. Walki rozgrywają się w jedenastu sceneriach, a bierze w nich udział dziesięciu zawodników oraz tajemniczy Mistrz. Dodatkowi czterej wojownicy dostępni są przez "cheat mode". Dzięki użyciu systemu 3D Bio Motion walkę można oglądać w trzech wymiarach. W grze zawarto też możliwość odtwarzania powtórek (replay). Inne zalety **Warriors** to wiele tajnych ciosów, możliwość użycia broni i duża interakcja z otoczeniem. Miłośników "kantowania" zadowolą bardzo rozbudowane opcje cheatowe (ponad 20!). W dodatku wymagania sprzętowe wcale nie należą do wysokich. Do pełni szczęścia wystarczy dowolny komputer klasy 486, choć nawet na 386 DX granie nie sprawia kłopotów (nie to, co Mortal Kombat 2). Polecam tę grę wszystkim niewyżytym pecetowcom.





NOWE WYŚCIGI

Słyszałeś o gierce **The Need for Speed**? Jest to najlepszy rajd, jaki dotąd stworzono, dostępna tylko posiadaczom konsol 3DO. Dlaczego o tym wspominam? Dlatego, że ludzie z kanadyjskiej filii Electronic Arts pracują właśnie nad konwersją tego super hitu na PC. Producenci zapowiadają trzy trasy, możliwość obserwowania wyścigu z trzech kamer oraz dużo sportowych samochodów do wyboru (Lamborghini Diablo, Ferrari 512TR, Porsche 911, Dodge Viper, Toyota Supra Turbo, Mazda RX7, Chevrolet Corvette ZR1 i Honda NSX). Droga, pobocze, budynki i wszystkie samochody mają być dopieszczone do perfekcji przy użyciu tekstur i cieniowania.

Inna znana firma, a mianowicie Psygnosis, pracuje nad **Demolish'em Derby**, kolejnym kompaktowym rajdem polegającym głównie na rozbijaniu wozów przeciwników. Na razie autorzy nie ujawnili zbyt wielu szczegółów dotyczących gry, lecz to, co pokazano na targach ECTS wygląda bardzo obiecująco.

Należy też zwrócić uwagę na **Road Warrior**, nową grę firmy Gametek, oraz **Indycar Racing** firmy Papyrus, następcę Nascar Racing w wydaniu formuły 1.

THESE GUYS ARE COOL!

Od 1 lipca MTV zostało zakodowane. Bardzo zasmuciło to wszystkich wielbicieli Beavisa i Buttheda, którzy musieli pożegnać się ze swoimi idolami. Na szczęście, programiści firmy Viacom właśnie wypuścili na rynek zręcznościówkę, której bohaterami są... Beavis i Butthead! Zalety gry to dobra grafika, duże, kolorowe postacie i mnóstwo digitalizowanych efektów dźwiękowych. Niestety, podobno grywalność pozostawia wiele do życzenia i gierka jest lekko nudnawa. Mam nadzieję, że nie zrazi to jednak miłośników tego niezwykle popularnego serialu. Więcej informacji już wkrótce, kiedy to gierka **Beavis & Butthead** trafi na polski rynek.

UWAGA CZOŁGIŚCI!

Kiedy znudzi Ci się Armored Fist, a nadal będziesz chciał udawać czołgistę, sięgnij po nowy symulator pt. **Tank Commander** z firmy Domark. Gra zawiera 40 misji i duży arsenał broni (od działek przez pociski przeciwpancerne po miotacze ognia). Twój czołg rzucony zostaje na linię ognia, gdzie wokół sypie się grad pocisków. Granie jest całkiem emocjonujące i potrafi wciągnąć, lecz zbyt prosta grafika VGA zdecydowanie obniża ogólną ocenę. Właśnie z tego powodu gra raczej nie zdobędzie popularności wśród nowych symulatorów wykorzystujących grafikę SVGA, tekstury i cieniowanie. Ewentualnymi nabywcami **Tank Commandera** będą głównie posiadacze słabszych maszyn (PC 386). Jak na przyzwoitą grę "cedekową" przystało, **Tank Commander** zawiera trochę przerywnikowych sekwencji wideo. Istnieje też możliwość obejrzenia teatru działań z satelity.

WIRTUALNY BILARD

Wreszcie ukazał się długo oczekiwany **Virtual Pool**. Jest to najlepsza jak dotąd symulacja bilardu. Program umożliwia śledzenie hipotetycznych torów kul przed uderzeniem, ustawienie dowolnego widoku na stół oraz zabawę na 2 graczy (także przez sieć i modem). Zachowanie bili jest niezwykle realistyczne, gdyż przy tworzeniu gry pracowali także, oprócz programistów, matematycy i fizycy. Dobrze rozwiązano też problem sterowania - im szybciej ruszasz myszą, tym mocniej uderzysz kulę. Inne zalety nowej produkcji firmy Interplay to dobry dźwięk, świetna grafika (od 320x200 do 1024x768) oraz bardzo płynna animacja (30 klatek na sek.). Dzięki zastosowaniu systemu 3 DVX (3 Dimensional Video Acceleration) gra pracuje z rozsądną szybkością nawet na słabszych komputerach. Dodatkowo na krążku CD znajdują się: multimedialna historia bilardu oraz lekcje, których udziela mistrz świata, Lou "machine gun" Butera.

YOU F... A...!

Tego rodzaju teksty nie należą do rzadkości w nowej przygodówce wydanej przez firmę Domark. **The Orion Conspiracy** ukazała się tylko na CD-ROM, posiada grafikę SVGA i sporo digitalizowanej mowy. Autorem gry jest grupa Divide by Zero, czyli twórcy Innocent Unit Caught i Guilty.



Przybywasz na stację kosmiczną Cereberus, aby rozwiązać zagadkę tajemniczej śmierci swego syna podczas badań nad Czarną Dziurą. Najpierw zwiedzasz puste pomieszczenia bazy, później trafiasz na



Plotki, ploteczki

pewną planetę, gdzie... ale nie uprzedzajmy faktów.

Grafika jest dość statyczna. Ręcznie malowane tła nie robią takiego wrażenia, jak trójwymiarowe renderingi w najnowszych grach. Na szczęście animacje z 3D Studio podtrzymują poziom. Muzyka, efekty dźwiękowe i synteza mowy wykonane są całkiem nieźle. Gierka należy do popularnej ostatnio kategorii "adult adventure", więc seks czy przekleństwa nie powinny Cię dziwić.

ZORRO WRACA!

Pamiętasz grę **Zorro** na C-64 i małe Atari? Już wkrótce bę-



dziesz mógł w nią zagrać na swoich pecetach, gdyż firma Capstone właśnie kończy prace nad gierką przygodowo-zręcznościową pod tym samym tytułem. Bohater odwiedzi kopalnię, pustynię, fort, tajemnicze podziemia oraz niby-dżunglę, rozwiązując po drodze trochę zagadek i pokonując żołnierzy Don Francisco, by w końcu odzyskać skradzione złoto. Całość przypomina legendarnego Prince of Persia i wygląda bardzo obiecująco. **Zorro** ukaże się na dyskietkach i na CD-ROM jeszcze przed końcem wakacji.

ZOSTALIŚMY OSZUKANI!

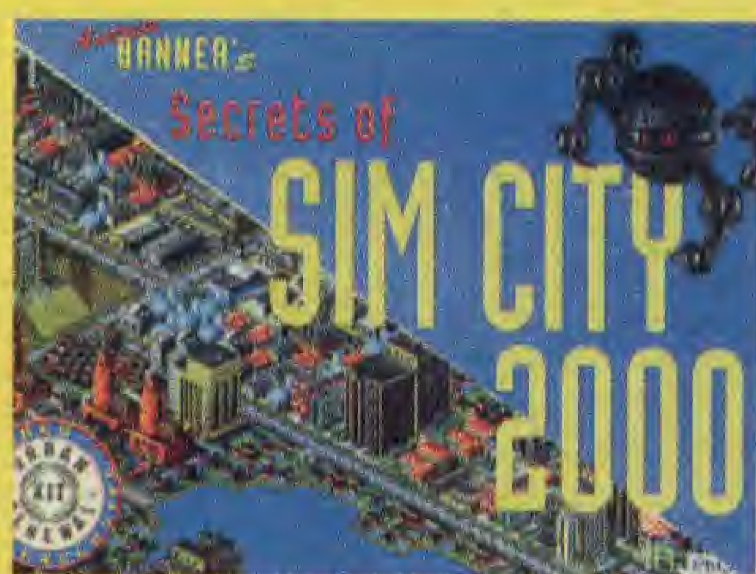
Czytałeś zapowiedź **Braindead 13**? Gra jest już dostępna (na Zachodzie) i rzeczywiście jest połączeniem komedii, akcji i horroru, jak zapowiadaliśmy. Zgadza się też to, że główny cel to zniszczenie szalonego mózgu, który pragnie zapanować nad światem. Jednak gra nie jest produkcją doomopodobną, lecz głupawą zręcznościówką w stylu Dragon's Lair czy Space Ace! Firma Readysoft postąpiła bardzo nieładnie, rozpuszczając fałszywe plotki. Z obowiązku wspomnę jeszcze, że **Braindead 13** ukazał się tylko na CD i został wydany przez Empire.





PODRĘCZNIK MŁODEGO BURMISTRZA

Wszyscy fanatycy Sim City 2000, którzy wciąż mają kłopoty z osiągnięciem zadowalającego wyniku nareszcie mogą dowiedzieć się, jak to zrobić. Po prostu trzeba zaopatrzyć się w właśnie wydaną przez wydawnictwo Bruce Smith Books książkę Andrew Banner'a pt. "Secrets of Sim



City". Autor spędził dobrych parę lat na budowie komputerowych miast i teraz ma ochotę swoją wiedzą podzielić się z innymi, podaje nawet trochę sztuczek i podstępów, dzięki którym można wreszcie zaspokoić swe ambicje.



FRONT LINES NA AMIGĘ!

Firma Impressions właśnie wypuszcza na rynek długo oczekiwaną wersję wspaniałej strategii znanej dotąd tylko z PC. Jak dowiadujemy



się od głównego programisty pracującego nad konwersją gry, Andrew Prime'a, jedyną różnicą w porównaniu z wersją oryginalną będzie odrobinę mniejsza rozdzielczość ekranu. Gra przeznaczona jest przede wszystkim na A1200 i, przynajmniej tak twierdzi Andrew, który wprost nienawidzi żonglerki dyskietkami, da się w nią grać w ogóle bez ich zmieniania!

AMIGOWE UFO2?

Jak się dowiadujemy, firma MicroProse zastanawia się nad wyprodukowaniem amigowskiej wersji **UFO 2**. Jak



na razie problemem jest namówienie autorów gry do szybszej pracy. Poza tym, nie wiadomo, czy będzie zapotrzebowanie na tego sequela. Jak pamiętamy, MicroProse wydał sporo pieniędzy na promocję konwersji Pizza Tycoon tylko po to, aby później zrezygnować z jego sprzedaży. Czy stanie się tak i tym razem?

BLOODNET NA WSZYSTKIE AMIGI

W lutym br. pojawiła się nowa przygodówka Gametek'a pt. **Bloodnet.** Jej akcja toczy się w Nowym Jorku za 99 lat, w świecie ultratechnologii, komputerów połączonych z ludźmi w jedną sieć itd. Początkowo gra dostępna była tylko wersja A1200, ale właśnie pojawia się wesja 1MB przeznaczona dla A500/A600. Ciekawe, czy mocno będzie zubożona? Poczekajmy na opinie grających.

HITY NA CD32

W zasadzie stało się już regułą, że dobre tytuły pojawiają się w rozszerzonej wersji na CD32. Tak stało się też w przypadku **Shadow Fighter** i **Speedball 2**. Z czysto kronikarskiego obowiązku wypada więc odnotować, że grafika i dźwięk są jak zwykle na bardzo wysokim poziomie. Poza tym wszystko w normie.

Z ATARI ST NA AMIGĘ

Dawno temu powstała tekstowa przygodówka **Limbo of the Lost**. Był to prosty program na Atari ST. Firma Tri-



logic, stary specjalista w dziedzinie konwersji i rozbudowy programów, właśnie wyprodukował nową, wypełnioną pięknymi animacjami grę pod tym samym tytułem. **Limbo of the Lost** wejdzie do sprzedaży na jesień.

Dział "IBM" przygotował:
Kamil Szafara

Dział "AMIGA" przygotował:
Mały Misio

TRYBUNA



Chess trough the ages — AMIGA

Black Legend

Pamiętasz jeszcze klasyczne pecetowe *Battle Chess*? Jeśli nie, to przypominam, że nie były to zwykłe szachy, gdyż pomiędzy figurami odbywała się autentyczna walka. **Chess trough the Ages** ma ambicję być *Battle Chess* lat 90. Przy okazji warto zauważyć, że współtwórcą tego programu jest **Union Interactive** czyli nasi rodacy.

W grze istnieje możliwość wyboru wersji dwu- lub trójwymiarowej. Ta pierwsza to "tradycyjne" szachy z pięknie renderowaną grafiką. Wersja 3D zawiera sfilmowane sekwencje z żywymi aktorami ubranymi w stroje pochodzące z jednej z pięciu możliwych do wyboru epok. Są to czasy prehistoryczne, XIV wiek, czasy napoleońskie, I wojna światowa i, najciekawsza, wersja futurystyczna, z renderowanymi robotami. Gra jest ogromna, zawiera w sumie około 100 animowanych sekwencji i jest mało prawdopodobne, aby pojawiła się w pełnej wersji na dyskietkach.



M.M.

Leading Lap — AMIGA

Kellion

Leading Lap to najświeższy pomysł producentów niegdysiejszego niewypału, jakim było *Ants*. Gra jest efektem opracowania nowego engine'u 3D pod nazwą *Tiger*, który ma także być wykorzystany w produkcji innych gier, tj. ulepszonej wersji *Battle Zone* czy nowego symulatora łodzi podwodnych.

Leading Lap to w sumie niby nic nadzwyczajnego, ot kolejne wyścigi o pietruszkę po torach rajdowych i ulicach miast. Nowością są tak dziwaczne efekty, jak samochody przeszkadzające w dojechaniu do mety, które jadą nie tylko w tym samym kierunku, co i Ty, ale także w przeciwnym (!). Poza tym właśnie nowy engine daje coś nowego - wspaniałą płynność animacji. Jak twierdzą autorzy, pracy nad programem przyświecała przede wszystkim idea osiągnięcia jak najwyższej szybkości działania. Innymi słowy, mamy tu do czynienia z najnowszym krzykiem mody w oszukiwaniu naszych oczu, gdyż przy projektowaniu tego rodzaju programów najważniejsze jest ukrycie przed naszymi zmysłami faktu, że tak naprawdę poruszają się tylko małe fragmenty ekranu. Cóż, poczekajmy na opinię graczy. Zbyt często tak okrzykiwane nowości okazują się być potem "lipą".



M.M.

Switchworld — AMIGA

Black Legend

Znów mam przyjemność poinformować, że w naszym kraju dzieją się rzeczy zaskakujące nawet "starych wyjadaczy" biznesu komputerowego. Tym razem powodem do dumy jest pojawienie się programu **Switchworld** będącego swoistym klonem starego, dobrego *Wolfensteina 3D*. Grę opracowali Polacy ukrywający się pod wspomnianą już **Union Interactive**. Powodem, dla którego zabrali się oni za opracowanie gry, była chęć dowiedzenia, że wbrew powszechnym opiniom da się zrobić na Amigę grę tak dobrą, jak *Doom*. Nie kryją się więc z faktem, że wiele idei pojawiających się w programie jest jakby z niego zapożyczona. Poza tym jest tu wiele pomysłów, które dopiero pojawiają się w grach 3D - np. poziom zatopiony wodą, jak w *Alien Breed 3D*. Z graficznego punktu widzenia znajdziesz tu także wiele innych ciekawych "kwiatków", jak na przykład wzięte z *Dark Forces* (pecetowe Gwiezdne Wojny w wersji 3D) modele broni. Przede wszystkim jednak autorzy stawiają na jak największą "grywalność" programu, co w tym wypadku oznacza położenie nacisku na jak największą różnorodność i ilość potworów, które należy zniszczyć przy pomocy bardzo dużej ilości rodzjów broni. W sumie powstaje z tego niezła strzelanina 3D.



M.M.

Pole Position — AMIGA

Daze/Ascon

Firma **Ascon**, głównie znana dzięki swoim grom strategicznym, jak *The Patrician* czy *On the Ball*, opracowuje właśnie nową grę: **Pole Position**, w której wczujesz się w rolę managera zespołu F1. Ogólnie mówiąc, będzie można zasmakować we wszystkich aspektach tego biznesu, począwszy od wynajmowania i sprzedaży nowych zawodników, testowania nowych rozwiązań i, co najważniejsze, samych wyścigów. Te ostatnie są pokazywane w taki sam sposób, jak w TV, a jedyną różnicą jest konieczność włączania samemu widoku z garażu i wydawania rozkazów taktycznych członkom drużyny. Jak na razie wszystko wygląda bardzo zachęcająco. Najwyraźniej **Ascon** ma zamiar dalej utrzymywać wysoką jakość swoich produktów. Każdy tor jest identyczny ze swoim rzeczywistym odpowiednikiem. Oczywiście, najlepsi kierowcy są tak drodzy, że nie ma na początku mowy o kupieniu ich do zespołu. Jedyna Twoja szansa, że wśród nowych kierowców dopiero startujących w F1 znajdzie się ktoś, kto będzie miał naprawdę wielki talent. Wszystko jest kwestią ryzyka.



M.M.



1830



US Gold

Podobno fani tej gry w wersji planszowej, gdy zobaczyli ją w wersji komputerowej (przygotowywanej przy współpracy Sida Meiera), aż oniemieli z zachwytu. I nie bez powodu, bo to rzeczywiście chyba jedna z najlepszych niewojennych strategii.

Rzecz dzieje się w 1830 roku, kiedy to rozpoczął się wielki boom kolejowy w USA. Jako jeden z "baronów" kolejowych, czyli typów skłonnych sprzedać dla dobrego zysku nawet własną matkę, spekulujesz akcjami kompanii kolejowych - zarówno budowlanych, jak i usługowych. Inaczej mówiąc, nie tylko handlujesz, ale także budujesz, planujesz nowe linie, rywalizujesz cenami za usługi z konkurencją i przede wszystkim knujesz za plecami innych "baronów", tak aby w końcu opanować cały rynek. W sumie zapowiada się zabawa o niebo lepsza od ***Railroad Tycoon*** i, co przecież także ma znaczenie, da się ją skończyć w czasie około dwóch godzin.

W zasadzie są tylko dwa zarzuty, jakie można grze postawić. Pierwszy to słabe dopracowanie graficzne. W systemie SVGA możliwości są o wiele większe i gra pozbawiona ich jest po prostu nieprzyjemna w obsłudze. Drugi to brak opcji połączenia kilku komputerów w sieć i opcji gry na odległość za pośrednictwem e-mailu, co powoduje, że w parę osób można zagrać tylko na tym samym komputerze.



M.M.

Apache Longbow



Digital Integration

Gra ***Tornado***, ostatni wyrób **Digital Integration**, była straszliwie skomplikowana, co powodowało, że jej tak zwana grywalność była minimalna. Wydaje się, że tej wady pozbawiony jest **Apache Longbow**, nowy symulator śmigłowca. Sterowanie grą nie jest już tak trudne, choć na początku również może sprawiać nieco kłopotów. Najlepiej jest posiadać Thrustmastera. Obsługując go jedną ręką, zdołasz jakoś utrzymać się w powietrzu, drugą przeznaczając na obsługę klawiatury (jest też możliwość obsługi tylniego śmigła przy pomocy pedałów, tak jak w prawdziwym śmigłowcu).

Kiedy zdołasz już opanować sprzęt, otwierają się szerokie możliwości. Po prostu włączasz opcję Arcade i bawisz się w strzelaninę. A zabawa jest przednia, bo grafika i efekty są naprawdę na wysokim poziomie (cóż, na CD-ROM to normalka). W sumie jest to propozycja nie tylko dla fanatyków symulacji, bo wreszcie po prostu coś się dzieje, a i sam interfejs też jest bardzo przyjemny. Gra nie powinna się zbyt szybko znudzić, a oto w końcu chodzi.



M.M.

Ravenloft 2: Stone Prophet



Mindscape

Najnowszy produkt **Mindscape** to po prostu kawał dobrego rzemiosła w dziedzinie RPG. Co prawda historyjka wprowadzająca w grę już na kilometr śmierdzi banałem, ale w końcu nie ona jest tu najważniejsza. Rzecz dzieje się w pustynnym królestwie Har'Akir rządzonym przez złego i podłego faraona-mumię, Ankthepota, którego czyny są tak przerażające, że głównym zadaniem Twojej kompanii powinno być właściwie uciekanie gdzie pieprz rośnie, a nie usiłowanie pokonania go. Jeśli już jednak przyjdzie Ci ochota poddać się fanaberiom programistów, to w nagrodę otrzymasz wszystko to, co porządna RPG mieć powinna, czyli mnóstwo przygód i zadań do wykonania, bardzo dopracowaną i przejrzystą grafikę i tradycyjne sekwencje walk czy rozmów z napotkanymi postaciami. Warto zauważyć, że szczególnie sceny walki, będące w istocie połączeniem typowego posuwania się o jeden kwadrat w jednej kolejce ruchów z bardzej swobodnym stylem działania znanym z serii Underworld, toczą się nadzwyczaj szybko jak na tego rodzaju gry i jest to niewątpliwym plusem. Poza tym, wszystko w normie, tzn. za mało miejsca w kieszeniach na wszystko, co chciałoby się zabrać itd. Dobra zabawa dla wielbicieli tego rodzaju gier, dla innych mało pociągające długie godziny spędzone przed ekranem.



M.M.

Machinehead



firma

Chociaż gier "doomopodobnych" jest już bardzo wiele, wciąż powstają nowe tytuły o tym charakterze. Jedną z takich nowości jest właśnie trafiający na rynek **Machinehead**. Sama idea nie jest oczywiście zbyt wymyślna. Postacią, którą sterujesz, jest coś w rodzaju cyborga, którego wyposażono w bombę niszczącą go po upływie określonego czasu. Twoim zadaniem jest odnalezienie ukrytych w bunkrze naukowców, którzy będą w stanie rozbroić bombę i tym samym umożliwić Ci przejście na wyższy poziom. Takich poziomów jest w grze 16 i wszystkie są wypełnione po brzegi potworami i robotami czyhającymi na Ciebie.

Absolutną nowością jest zastosowanie nowego engine'u, który pozwala na znaczny postęp w dziedzinie budowy świata wewnątrz komputera w stosunku do tego, co znamy z ***Dooma***. Pozwala on na poruszanie się po terenie, który nie jest płaski, ale pofałdowany, wypełniony wzgórzami o płynnie zmieniającym się kącie nachylenia. Poza tym, podobnie jak np. w ***Descencie***, istnieje możliwość wykonywania pobocznych, nie związanych bezpośrednio z tokiem gry misji, które występują pod nazwą extra poziomów. W sumie świetna strzelanina nie tylko dla wielbicieli ***Dooma***. Realizm gry spowoduje prawdopodobnie nakaz rozpowszechniania gry na Zachodzie w kategorii "dozwolone od lat 18".

M.M.

NOWOŚCI









Producent: Accolade

Na pewno słyszałeś o grze ***Under a Killing Moon*** stworzonej przez ***Access Software***. Był to tytuł, który całkowicie zrewolucjonizował przemysł gier komputerowych. Rewelacyjna grafika SVGA, krystalicznie czysty 16-bitowy dźwięk stereo, a wszystko to na 4 płytach CD (około 2,3 GB)! Nic dziwnego, że ***UaKM*** przez długie tygodnie nie schodził z czołowych miejsc list przebojów.

Sukces programistów z ***Access Software*** skłonił inne firmy do pracy nad grami na podobnym poziomie technologicznym. Przykładem jest **Accolade** i **Legend Entertainment**, które wkrótce wypuszczą na rynek **Mission Critical** - grę, która stanowić będzie połączenie przygodówki typu ***UaKM*** oraz kosmicznej strzelaniny w stylu ***Wing Commandera***. Producenci zapowiadają nieliniowy scenariusz, stojącą na wysokim poziomie grywalność i bardzo interesującą fabułę.

Pierwsza wojna międzyplanetarna rozpoczęła się w roku 2119, kiedy to Północna Ameryka i podległe jej kolonie postanowiły odłączyć się od brutalnej i skorumpowanej Organizacji Narodów Zjednoczonych. Minęło piętnaście lat, jest rok 2134. Mimo ogromnych strat po obu stronach, walka trwa nadal. Właśnie wtedy Ty, członek załogi krążownika USS Lexington, wyruszasz na oddaloną o 68 lat świetlnych planetę, aby zbadać czy istnieje tam życie. Podczas ataku ginie kapitan i przejmujesz kontrolę nad statkiem. Przyszłość wszystkich ludzi spoczywa na Twoich rękach. Weźmiesz udział w wielu kosmicznych bitwach, odwiedzisz tajemniczy świat Persephone i ruiny zniszczonej wojną Ziemi. A wszystko to po to, by spotkać wreszcie kogoś, kto ma wystarczająco dużo siły, ażeby powstrzymać wojnę. Czy uda Ci się ocalić ludzkość przed zagładą?

Grafika zostanie wyrenderowana na programach typu 3D Studio i wykorzystywać będzie możliwości karty SVGA. Mimo wysokiej rozdzielczości wszystkie trówymiarowe animacje i wstawki wideo mają być wyjątkowo płynne. Autorzy chwalą się, że występujące w grze sekcje 3D znokautują ***Under a Killing Moon***, a grafika symulatora utrzymana będzie na poziomie ***Wing Commandera III***.



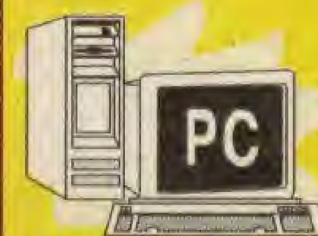
Taka jakość pociąga za soba znaczne wymagania sprzętowe. Bez 486 DX i 8 MB RAM o rozsądnej zabawie można będzie tylko pomarzyć, bo choć część przygodowa powinna dobrze sobie radzić na słabszych komputerach, to symulator nie pokaże swej klasy (zobaczcie wymagania ***Wing Commandera***). Najlepiej już dziś zaopatrzyć się w Pentium. Wiem, że takie teksty denerwują, lecz taka jest rzeczywistość.

Biorąc pod uwagę wersję demo, **Mission Critical** na pewno zapewni sporo rozrywki wszystkim miłośnikom przygodówek. Wstępnie przyznałbym jej ocenę 80%. Jeżeli kogoś zainteresowała fabuła gry, a ma "mocny" komputer (DX4/100 lub Pentium, 8 MB RAM), radziłbym zaczekać na bardzo zbliżoną tematycznie ***Last Dynasty*** z ***Sierry***, która pracować będzie, niestety, tylko pod Windows. Natomiast wszyscy, którzy Pentium nie mają, a lubią gry tego typu, mogą z czystym sercem kupić **Mission Critical**.

Kamil Szafara

PRZYGODOWA

W PRZYGOTOWANIU



486,
4 MB RAM,
CD-ROM

OPISY





Producent: Vulcan

Na pewno pamiętasz jeszcze obie części *Valhalli*. Są to oczywiście gry, które można lubić lub nie, ale na pewno nie można traktować je jako złe czy nudne. O poziomie tej serii świadczy zresztą sama sprzedawalność tych tytułów. Jeśli należysz do miłośników wspomnianego cyklu, miło mi Cię poinformować, że powstaje właśnie nowa gra o interfejsie łudząco podobnym do tego z *Valhalli*. Nazwa tego cuda brzmi **Timekeepers**.

Na pierwszy rzut oka gra przypomina skrzyżowanie *Valhalli*, o czym już wspomniałem, z... *Lemmings*, z czasem jednak okazuje się, że jedynym podobieństwem do tego ostatniego tytułu jest fakt, że w obydwu grach występujące postacie nie grzeszą inteligencją i obydwie pełne są zagadek do rozwiązania.

Rzecz dzieje się na Ziemi, w nie tak odległej przyszłości. **Timekeepers** to specjalny, elitarny oddział policyjny, który został utworzony tylko i wyłącznie dlatego, aby ochronić Czwarty Wymiar przed Wilhelmem, psychotycznym wodzem z systemu Andromedy. Nienawiść, jaką ów szaleniec darzy gatunek ludzki, pchnęła go do tak szaleńczego czynu, jak próba zniszczenia całej ludzkiej rasy. Aby to osiągnąć, używając najnowocześniejszej technologii, wciąż umieszcza w różnych punktach historii Ziemi ładuki nuklearne, mając nadzieję wpłynąć na nasz los. W ostatnim porywie szaleństwa Wilhelm ukrył cztery ładunki w czterech różnych strefach czasowych. Seymour, dowódca oddziałów **Timekeepers**, dysponuje czterema plutonami, które podróżując w czasie i przestrzeni mają za zadanie rozbroić bomby. Miejsca, do których wyśle je tym razem, to świat z okresu kamienia łupanego, średniowieczna Europa, Wietnam z czasów wojny i przestrzeń kosmiczna.

Twoim zadaniem jest poprowadzić poszczególne plutony przez 16 poziomów, które składają się na jedną krainę, i odnaleźć urządzenia zagrażające przyszłości Ziemi. Musisz przy

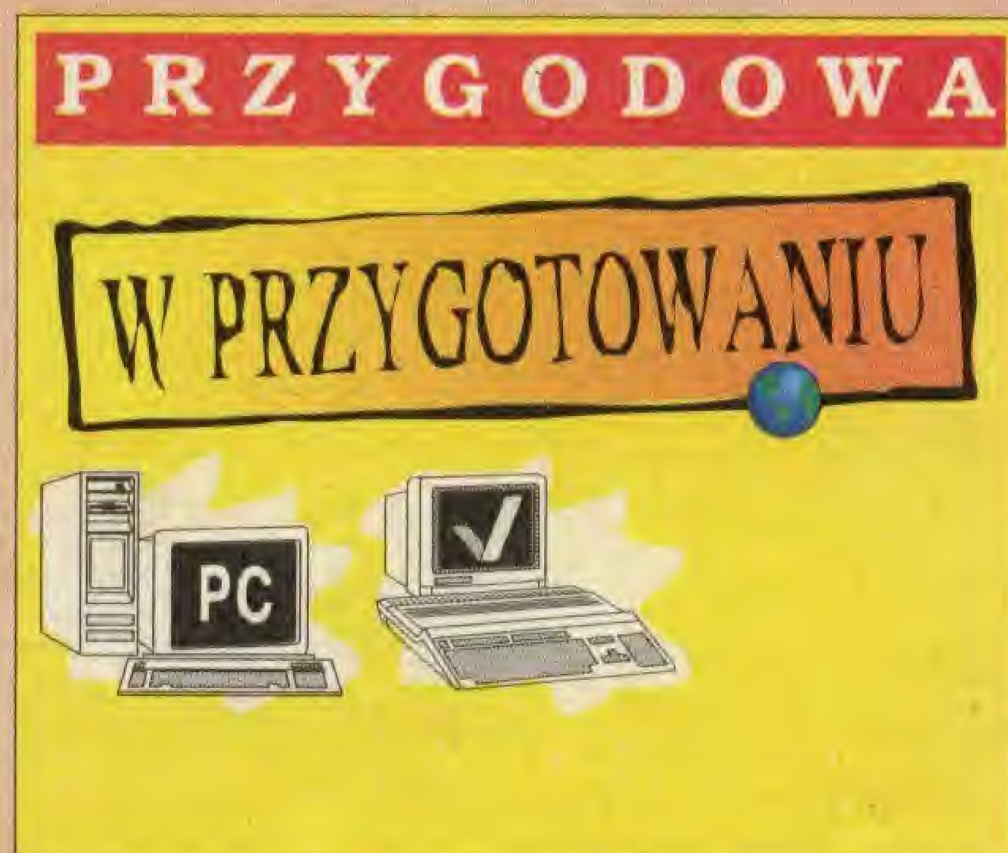


tym być bardzo uważny, gdyż każdy z poziomów jest zapełniony skomplikowanymi pułapkami, przeszkodami i zagadkami do rozwiązania pozostawionymi na Twojej drodze przez Wilhelma. Kiedy odnajdziesz ładunek atomowy, musisz nakazać swojemu plutonowi rozbroić go, a ilość ludzi potrzebna Ci do tego zależy od siły i skomplikowania śmiercionośnej instalacji.

Ciekawostką nie związaną bezpośrednio z fabułą gry, choć z pewnością wpływającą na ewentualną popularność tytułu, jest nowy pomysł na sposób dystrybucji **Timekeepers**. Będzie się ona odbywała z pominięciem pośredników, czyli tego elementu, który powoduje wzrost ceny o dobrych 50%. Możliwe to będzie dzięki rozprowadzaniu gry tylko przez zamówienia pocztowe, co pozwoli osiągnąć cenę dotychczasowych produktów mid-price, czyli tych gier, których premiera odbyła się jakiś (zazwyczaj spory) czas temu. Poza tym **Vulcan** jest na tyle pewny powodzenia swego nowego projektu, że planuje już opracowanie dodatkowego data-dysku, który powinien podwoić objętość gry, dodając nowe 64 poziomy do oryginalnych. Jest to zresztą polityka sprzedaży, którą **Vulcan** ma zamiar posługiwać się także przy edycji kolejnych tytułów w swojej serii "nadzwyczj dobrych programów za nadzwyczaj małe pieniądze".

Dotychczas gry tego rodzaju cierpiały z powodu sporych braków w sferze oryginalności. Wydaje się, że **Timekeepers** jest tą, która przyniesie długo oczekiwaną zmianę. Jest o niebo lepsza od aktulanie znajdujących się na rynku propozycji (moja przewidywana ocena to minimum 80%). Na koniec jeszcze jedna dobra wiadomość. Gra jest już prawie gotowa i powinna się pojawić na rynku w ciągu najbliższych kilku miesięcy.

M.M.





Tiny Troops

Producent: Mindscape

Firma **Mindscape**, twórca ***Fury of the Furies***, ***Liberation*** i ***Out to Lunch***, przygotowuje się właśnie do premiery swojego najmłodszego dziecka, jakim jest opracowany przez In House program pod tytułem **Tiny Troops**. Jak wiele innych gier pojawiających się obecnie na rynku, jest ona swoistą mieszanką znanych hitów. Mówiąc dokładniej, w tym przypadku są to ***Lemmings*** i ***Dune 2*** (niektórzy twierdzą, że tym drugim składnikiem jest raczej ***Cannon Fodder***). Choć może to brzmieć trochę dziwacznie, efekt tej mieszaniny jest bardzo ciekawy.



Tiny Troops to zabawna gra strategiczna oparta na bardzo przyjemnym w obsłudze, ikonowym interfejsie, w której ścierają się ze sobą waleczne armie mikroskopijnych wojowników. Nawiasem mówiąc, pod tym względem gra jest podobna do innego hitu, a mianowicie ***Micro Machines***. Toczącymi odwieczną wojnę oddziałami są Klutowie i Furfurianowie, którzy rozpoczęli swoją wojnę jakieś 450 lat temu i, jak nietrudno sie domyślić, miało to opłakany wpływ na stan środowiska ich rodzinnej planety . Właśnie z tego powodu walczące strony postanowiły przenieść się na neutralny grunt czyli na Ziemię. Polami bitewnymi, których jest tutaj aż 72, są takie miejsca, jak kuchnia, toaleta czy przedpokój, i można w nich znaleźć mnóstwo "gigantycznych" przeszkód (np. muszla klozetowa). Podobnie jak w ***Dune 2***, masz możliwość wydawania rozkazów poszczególnym jednostkom czy specjalizowania ich w odpowiedniej funkcji itd. W związku z tym, że zadania do wykonania na froncie są bardzo różnorodne, dostępnych jest ponad 30 rodzajów jednostek i kilkanaście pojazdów. Istnieją więc takie, których zadaniem jest, jeśli można się tak wyrazić, zadawanie masowych strat przeciwnikowi, a także oddziały pierwszej pomocy i wyszkolone brygady zawodowych zabójców specjalizujących się w organizowaniu sabotaży daleko na tyłach terytorium wroga.

Rozkazy można wydawać swoim jednostkom przy pomocy, jak już wspomniałem, bardzo udanego ikonowego interfejsu. Jest on tak skonstruowany, że nawet skomplikowane komendy daje się łatwo i bezproblemowo wprowadzić, tak więc nauka obsługi programu, co jest przecież niezwykle ważne, następuje prawie natychmiastowo. Aby dodatkowo zwiększyć prędkość gry, zamieszczono wiele mini-opcji. Istnieje na przykład opcja pozwalająca na skorzystanie z minimapki przedstawiającej w pewnym uproszczeniu całe pole gry, dzięki czemu można szybko przesuwać swoje jednostki. Przede wszystkim jednak gra pozbawiona jest podstawowej wady ***Dune***. Projektujący grę najwidoczniej zdają sobie doskonale sprawę, że największą frajdę z zabawy grą strategiczną ma się wtedy, gdy można zmierzyć się nie tylko z komputerem, ale także z "prawdziwym" wrogiem. Dlatego istnieje możliwość prowadzenia walki z przeciwnikiem via połączenie sieciowe lub internet. Oczywiście, możliwa jest zarówno walka przeciw żywemu graczowi, jak i stworzenie z nim koalicji przeciwko komputerowemu wrogowi. Natomiast jeśli przyjdzie Ci spróbować gry samemu, nie mając do dyspozycji wyszkolonego przeciwnika, przekonasz się, że sprawa wcale nie jest taka prosta. Komputer analizuje własne posunięcia i uczy się na błędach, co czyni go bardzo wymagającym przeciwnikiem.

Gra jest obecnie w ostatnim stadium przygotowań i jej premiera przewidziana jest na jesień. Pojawić się ma zarówno w wersji na PC, jak i na Amigę. Jeśli chodzi o grafikę i efekty dźwiękowe, to te pierwsze, mimo bardzo szerokiej i starannie dobranej palety barw, nie są może tak zachęcające, jak muzyka, której mógłby pozazdrościć każdy hardrockowy zespół. O pracach nad grą głośno było od dawna i, jak widać, spędzanie długiego czasu na żmudnych pracach przygotowawczych całkiem nieźle procentuje. Oczywiście, jako że gra zapowiada się na niezły hit, jeśli tylko pojawi się w sprzedaży, natychmiast zamieścimy pełny jej opis.



M.M.

STRATEGICZNA

W PRZYGOTOWANIU

PC

386 1 MB RAM





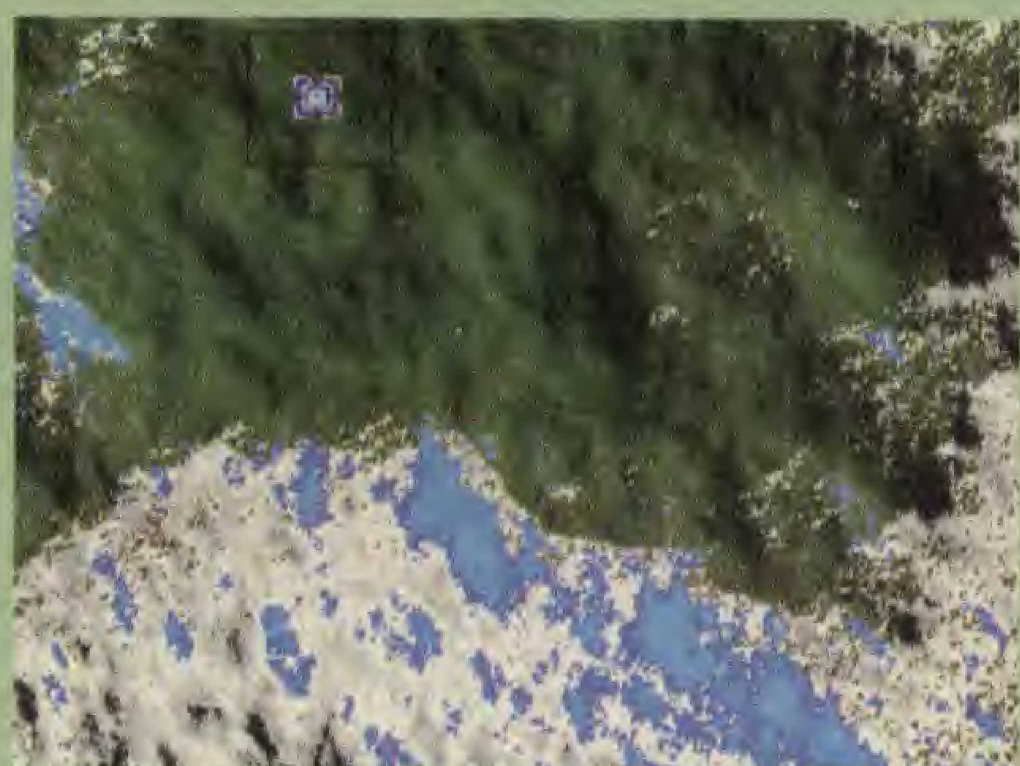
Producent: Mirage Software

Mówi się, że polskim grom komputerowym brakuje polotu; że są nudne i nieciekawe graficznie; że co najwyżej potrafią ledwie naśladować zachodnie wzorce. Zawsze dziwiło mnie jakiekolwiek uogólnianie, ale tego typu opinie powodują, że tracę wiarę w rozsądek. Bo jak to tak, od jednego razu skreślić wszystko, włącznie z tym co właśnie ukazuje się na naszym rynku, a nawet i to, co dopiero się ukaże?! Pewnie, że trudno naszym twórcom pobić poziom zachodnich produktów, ale przecież ich możliwości są znikome. Tam firma software'owa to cała instytucja dysponująca ogromnymi pieniędzmi i wyszkolonymi pracownikami, nie mówiąc o narzędziach pracy - u nas co najwyżej kilkuosobowa grupka zapaleńców pragnących pomimo wszelkich przeciwności zrealizować swoje zamierzenia. Nie chcę tu, oczywiście, rozgrzeszać złych produkcji, bo przecież takich jest sporo, ale - proszę Państwa - nie wrzucajmy wszystkiego do jednego worka. Czasem i naszym twórcom zdarzają się pomysły oryginalne. Przykładem tego może być choćby najnowszy produkt firmy **Mirage Software** pt. **Pole walki.**



Z pozoru gra przypomina popularne ***Tanks***, ale tylko z pozoru. Równie dobrze można powiedzieć, że ***Monopol*** (inaczej ***Bankrut***) przypomina Chińczyka. Inna sprawa, że punktem wyjściowym był z pewnością ten właśnie hit, ale to jeszcze nic nie znaczy. Obrazuje to najlepiej fakt, że ***Tanks*** jest grą logiczną, natomiast **Pole walki** - strategią.

Jak przystało na prawdziwą strategię, prowadzisz wojnę z najeźdźcą (a może sam nim jesteś). Bitwa toczy się na mapie widzianej z lotu ptaka, na której zaznaczone jest położenie Twojej bazy i baz przeciwników. W trakcie gry zajmujesz się kupowaniem pojazdów i uzbrojenia oraz prowadzeniem działań zaczepnych (właśnie sposób ataku i tylko on kojarzy grę z ***Tanks***). Poza tym możesz także wydobywać surowce mineralne lub przechwytywać zrzuty samolotowe. U dołu ekranu znajduje się menu główne, które pozwala Ci sprawnie kierować całą grą.





Pole walki jest tak skonstruowane, że w sumie nie ma chyba sensu tłumaczyć zasad obsługi - prostota to podstawowa zaleta gry. Warto natomiast zwrócić uwagę na wystrój graficzny. Już plansza tytułowa, ukazująca się zaraz po uruchomieniu programu, sugeruje poziom całości. Szkoda, że nie ma żadnej animacji, ale i renderowny obrazek wystarczy. Po niej następuje ekran wyboru ilości graczy (maksymalnie 4), poziomu trudności komputerowych przeciwników (tutaj dowcipna aluzja - nie zdradzę jednak jaka) i miejsca przyszłych działań. Wreszcie pojawia się ekran gry. W oczy natychmiast rzuca się efektowność mapki. Trochę szkoda, że zaznaczone na niej bazy, a później pozycje maszyn bojowych, są ledwie symboliczne (krzyżyki), choć ma to też swój urok i utrudnia rozpoznanie przeciwnika. Poniżej, na wspomnianym już pasku z opcjami, panuje nienaganny porządek. Od razu widzać, że autorzy nie są w ciemię bici i dokładnie przemyśleli rolę i wygląd wszystkich ikon. Zaś z prawej strony... Co to? Czyżby renderowany obrazek? Tak! Dodatkowo w opcji sklepu (ikona dolara) w tym samym miejscu pojawiają się renderowane obrazki kupowanych pojazdów. Bomba! Małe, a cieszy. W sumie - wszystko wygląda ładnie i zgrabnie. Oczywiście, lepsze byłyby umieszczenie tu i ówdzie choćby skromnych animacji, ale przecież "nie od razu Rzym zbudowano". Poza tym pisałem na początku o możliwościach naszych i zachodnich programistów. Zresztą w tego typu grach animacja jest tylko dodatkiem, na który i tak potem nie zwraca się uwagi lub wręcz się go usuwa (przykład - ***History Line*** czy ***Battle Isle 2***).

Gdybym miał ocenić **Pole walki**, to powiedziałbym, że jest to gra skażona



jeszcze polską niemożnością, lecz jednocześnie wyróżniająca się na tle innych tytułów - prosta w obsłudze, ciekawa w wykonaniu i wciągająca w fabule. Ale to nie wszystko. Najważniejsze zostawiłem na koniec. Nie, nie jest to niska cena (która faktycznie jest niska). I nie ładne opakowanie i instrukcja (które faktycznie są ładne). Chodzi o drobnostkę, a mianowicie o to, że w grze może brać udział czterech graczy! Jak w każdej tego typu grze, tutaj dopiero zaczyna się prawdziwa zabawa. Jeśli nie wierzysz, zaproś kolegów i sam się przekonaj.

Boss

Dystrybutor:
Mirage Software

STRATEGICZNA

85%

1 MB RAM



TFX

© OCEAN SOFTWARE LTD 1993

Producent: Ocean

Jest rok 1999. Negocjacje pokojowe zatrzymały się w martwym punkcie, a widmo wojny światowej staje się coraz realniejsze. Siły szybkiego reagowania Narodów Zjednoczonych zostają wezwane do obrony ludzkości. Problem polega na tym, że wszystkie dotychczas wysyłane na front oddziały zostają doszczętnie zniszczone przez bossów narkotykowych mafii posiadających liczebną i techniczną przewagę. W tej sytuacji władze ONZ podejmują decyzję o przekazaniu całego swojego budżetu na rozwój projektu TFX (Tactical Fighter eXperiment). W końcu siły Narodów Zjednoczonych zakupują kilka myśliwsko-bombowych ostatnich cudów techniki i ruszają na podbój przestworzy, gotowe nieść pokój i przywracać porządek... przy pomocy napalmu. Jedynym problemem jest, jak można wnioskować z obrazu wielu pustych pomieszczeń pokazywanych w czołówce gry, wielki niedobór żywego personelu zdolnego obsłużyć tak skomplikowany sprzęt. Wobec takiego stanu rzeczy postanowiono odwołać się do poczucia zbiorowego obowiązku i poczucia odpowiedzialności za losy świata, przekartkowano książkę telefoniczną i wybrano właśnie Ciebie, drogi Graczu, jako tego, kto poprowadzi niezwyciężony oddział do walki o pokój.

TFX to symulator, w którym masz do wyboru dwa, dopiero opracowywane, samoloty: Eurofighter 2000 i Lockheed F-22 Superstar, plus stary i wypróbowany F-117A Stealth. Spośród wymienionych konstrukcji najciekawszą maszyną jest ta pierwsza, która stanowi efekt współpracy firm lotniczych z całej Europy, a początki prac nad nią sięgają połowy lat 70. Wtedy to kraje NATO postanowiły podjąć wspólną produkcję nowych typów samolotów, które miały być odpowiedzią na konstrukcje radzieckie. Jak to często bywa, dopiero rosnące zagrożenie zadecydowało o intensyfikacji prac nad konstrukcjami mogącymi konkurować z Su-27 czy Mig-29. Niestety, prace przeciągnęły się, głównie dlatego, że kooperujące ze sobą kraje skupiły się na rozwoju własnych produktów. Tak działo sie na przykład w przypadku Francji, która większość pieniędzy przeznaczyła na prace nad Rafaele. Dlatego też spodziewany termin rozpoczę-











ćia produkcji seryjnej, czyli rok 1993, przesunął się o kilka lat.

Eurofighter 2000 jest szczytem techniki XX wieku. W przeważającej większości wykonany jest z materiałów kompozytowych i tytanu. Został zaprojektowany w systemie fly-by-wire z pominięciem mechanicznego systemu sterowania. Komendy wprowadzane są za pomocą klasycznego drążka i sterownic, następnie obrabiane są przez komputer pokładowy, który wysyła odpowiednie komendy mechanizmom wykonawczym. Należy tu zwrócić uwagę, że samolot został zaprojektowany jako niestateczny, co z jednej strony zwiększa jego zwrotność, lecz z drugiej wymaga wyrafinowanych systemów sterowania. Podstawowe dla pilota informacje są wyświetlane na trzech barwnych monitorach wielofunkcyjnych oraz na wskaźniku przeziernym (HUD). Kabinę zaprojektowano tak, aby pilot mógł obsługiwać wszystkie urządzenia bez odrywania rąk od drążka i przepustnicy. W chwili obecnej pierwsze próby przechodzi urządzenie umożliwiające sterowanie niektórymi urządzeniami głosem pilota. Dodatkową informację zapewnia także nahełmowy wyświetlacz danych - ten układ ma być wyjątkowo przydatny przy walce powietrznej.



Szczerze mówiąc, firmie **Digital Image Design** należą się duże brawa za zmieszczenie na 7 dyskietkach z **TFX** paru rzeczy, które dotychczas nigdy nie pojawiały się jeszcze w symulatorach przeznaczonych na Amigę (w pewnej mierze uwaga ta dotyczy także PC). Oprócz godnych pochwały, dokładnie opracowanych scenariuszy opartych na wydarzeniach mających aktualnie miejsce w różnych zakątkach świata, gdzie Twoim zadaniem jest zniszczyć wyznaczone na mapie cele, są tu też bardziej tradycyjne scenariusze treningowe i całe kampanie. Przed startem masz możliwość dokładnego skontrolowania uzbrojenia i sprawdzenia zaplanowanego toru lotu wraz z zaznaczonymi celami, dzięki czemu możesz uniknąć kłopotliwych sytuacji, gdy nie wiesz zbyt dokładnie, gdzie jesteś, za to uświadamiasz sobie, że masz nieodpowiednie uzbrojenie. W przypadku, gdyby się okazało, że jesteś bez paliwa, a do domu daleko, możesz spokojnie podlecieć do samolotu cysterny, zatankować









OPISY





i usłyszeć w słuchawkach "Do pełna? Akceptujemy wszystkie karty kredytowe". Na szczęście, po skończonym tankowaniu możesz samolot zestrzelić, więc i tak im się Twoje pieniążki na nic nie przydadzą... Możesz też zawsze wylądować na przyfrontowym pasie startowym i tam załadować wszystko do pełna. Jeżeli latanie i niszczenie celów z bliskiej odległości jest dla Ciebie zbyt męczące, możesz zadowolić się wyjściem kompromisowym i wyposażyć się w rakietę AGM 109, którą wystarczy odpalić z odległości jakichś 300 km od celu i spacerkiem wrócić sobie do domu. Fani Toma Cruise mogą też popróbować startów i lądowań z lotniskowca, ostrzegam tylko, że podczas gdy te pierwsze są jeszcze w miarę proste, to drugie udają się o wiele rzadziej...

Jedyną opcją, którą pominięto w wersji amigowskiej jest UN Commander, czyli możliwość projektowania różnych misji samemu. Trzeba także wspomnieć o pewnym mankamencie dotyczącym już obydwu wersji (piszę o nim dla uczciwości, choć jest on oczywisty): mimo zewnętrznej atrakcyjności, przy bliższym przyjrzeniu okazuje się, że program chodzi po prostu w ślimaczym tempie. Dotyczy to oczywiście komputerów PC 386 i "gołej" Amigi 1200. Wszystko wygląda świetnie, kiedy wpisujesz swój kod wywoławczy, przechodzisz trening, wyposażasz swój samolot i czekasz z niecierpliwością na start. Gdy otwierasz przepustnicę do maksymalnego ciągu i samolot powoli rusza po nawierzchni pasa startowego, masz wrażenie, że ważąca 14 ton maszyna będzie startować z prędkością 20 km/h. Nawet redukcja detali obrazu, uproszczenie animowanych obiektów i wyłączenie ograniczeń widzialności nie spowoduje zmiany wrażenia, że sterujesz raczej czymś w rodzaju wózka spacerowego, a nie ponaddźwiękowym myśliwcem. Jedyną na to radą jest posiadanie komputera z szybszym procesorem (Amiga - 030/50 MHz, PC - 486/66 MHz). Dodatkowo, i to jest prawdziwa rewelacja, **TFX** w wersji amigowskiej jako pierwszy uwzględnia pracę koprocesora, także przyspieszając szybkość działania gry. Inna sprawa, że amigowcy muszą posiadać "twardziela", gdyż bez niego nieustanne zmienianie dyskietek doprowadzi ich do szału, o czym lojalnie uprzedza producent.



W sumie **TFX** prezentuje się całkiem okazale, choć aby w pełni podziwiać wszystkie jego wdzięki, należy bezwzględnie spełnić wspomniane przed chwilą wymogi. A wtedy...

M.M.

SYMULACYJNA







386DX

AGA, 2 MB RAM

OPISY



PROTOSTAR
WAR ON THE FRONTIER

Producent: Tsunami

Czy zastanawiałeś się kiedyś, jak wygląda praca agenta wywiadu? Wiadomo - wzorem dla wszystkich szpiegów jest nieśmiertelny James Bond. Jednak nawet on nie będzie wiecznie młody i silny. Ktoś musi go zastąpić. A co będzie, kiedy ludzkość podbije przestrzeń kosmiczną? O ile więcej agentów będzie trzeba zatrudnić! A gdy nawiążemy kontakt z innymi cywilizacjami? Na pewno służby wywiadowcze będą miały pełne ręce roboty. Do użytku wejdą wyspecjalizowane statki szpiegowskie, naszpikowane aparaturą nasłuchową, ukrywające się wśród pól asteroidów. Tym, którzy chcieliby zasiąść za sterami takiego pojazdu proponuję dzisiaj grę **Protostar - War on the Frontier** (mocny tytuł, prawda?).

Akcja gry toczy się oczywiście w kosmosie w odległej przyszłości. Ziemianie wpadli w tarapaty i czekają na dzielnego, odważnego człowieka, który przyniesie im wybawienie (znowu!). Pewna rasa, Skeetch, oczywiście niezwykle agresywna, zaatakowała ludzkość i rozpoczęła oblężenie Niebieskiej Planety. Zanim do tego doszło, dowództwo zdążyło wysłać jeden superstatek z Tobą na pokładzie. Teraz jesteś zdany tylko na siebie w odległym sektorze Thule pełnym różnych dziwacznych ras. Niektóre są bardziej przyjaźnie nastawione do ludzi, inne mniej. Twoim zadaniem będzie pozyskanie ich w celu pokonania agresora.

ŚWIAT PRZEDSTAWIONY

Miejscem rozgrywania fabuły jest sektor Thule, granica między Federacją Ziemską i nieznanym. Składa się on z kilkudziesięciu systemów gwiezdnych, nie posiadających nazw, za to określanych przez dwie współrzędne. Każdy z nich posiada kilka planet, z których większość może zostać spenetrowana za pomocą lądownika. Na wielu znajdują się złoża surowców, których znaczenie wyjaśnię później. W obrębie systemu może także dojść do spotkania z innymi statkami, zarówno przyjaznymi, jak i wrogimi. Sektor, oprócz systemów planetarnych, zawiera również trzy stałe bazy: Deresta, Freeheaven i Garriod. Stanowią one centra handlowe i zaopatrujące w paliwo. Każda baza ma pięć pomieszczeń:

- bar, w którym można zawrzeć nowe znajomości, a także, co niespotykane w innych grach, wypić niewielkiego drinka;
- hangar, gdzie kupisz inne rodzaje broni, silniki i pancerze;
- pasaż handlowy czyli miejsce zakupu paliwa i wymiany towarowo-pieniężnej;
- bibliotekę czyli bazę danych na temat wszystkich znanych ras wraz z wyczerpującą ich charakterystyką;
- komunikator, dzięki któremu można nawiązać kontakt z oblężoną Ziemią i ewentualnie przekazać fundusze walczącym ziomkom.

Możliwości w każdym pokoju masz dość dużo, jednak nie wszystkie muszą być wykorzystywane. Notabene, trochę szkoda, że każda stacja wygląda dokładnie tak samo, z wyjątkiem kilku kosmetycznych różnic (wzorem powinien tu być *Privateer* czy *Frontier*).

Gdy już załatwisz wszystkie formalności, możesz udać się w podróż międzygwiezdną. Startom i lądowaniom towarzyszą animowane scenki. Podróże prezentują się niezwykle prosto; do tego stopnia, że aż trudno uwierzyć, iż przebywa się odległości rzędu kilkunastu lat świetlnych. Wystarczy wywołać odpowiednią opcję z komputera pokładowego, by ukazała się mapa. Tam musisz wskazać żądaną lokację i uruchomić silniki. Interesującym szczegółem jest to, że można nie tylko przemieszczać się od systemu do innego systemu, ale i polecieć w pustą przestrzeń.

Niezwykle ważną rolę w tych eskapadach pełni oczywiście paliwo. Jeśli Ci go zabraknie, to nie masz co liczyć na cud i wybawienie ze strony innego statku. Dlatego trzeba zwracać uwagę, aby starczyło go na powrót do jednej z baz. Chciałbym tu zaznaczyć, że paliwo zużywane przez lądownik na planecie jest pobierane ze wspólnej puli i może go zabraknąć równie dobrze w przestrzeni, jak i na ciele niebieskim.





OPISY



Dość poważną wadą podróży kosmicznych jest system wchodzenia i opuszczania orbity. Aby dostać się nad planetę, wystarczy wskazać ją kursorem. Jednak żeby z tej pozycji polecieć do innego systemu, musisz najpierw opuścić orbitę, a dopiero później wywołać mapę. Na początku pewnie wyda się to nieco skomplikowane, lecz z pewnością jest do opanowania.



STATEK

Kilka słów należałoby poświęcić maszynie, którą oddano Ci do dyspozycji. Statek szpiegowski jest nowoczesny, solidny i... bardzo słabo uzbrojony. Ze sprzętem, który posiadasz na początku, bardzo trudno walczyć z kimkolwiek, choć do zwykłego latania wystarczy. Wraz z rozwojem sytuacji dokupisz sobie lepsze części, lecz najpierw będziesz musiał się przemęczyć z tym, co jest.

Właśnie, co jest? Pojazd ten to najbardziej różnorodnie wyposażony statek, jeśli chodzi o elektronikę. Posiadasz aż siedem systemów pomiarowo-kontrolnych. Są nimi:

1) Stanowisko dowodzenia - czyli Twoja kabina. Stąd sterujesz wszystkimi funkcjami statku.

2) Stanowisko biotechniczne - stąd badasz faunę i florę planety, wokół której orbitujesz. Tutaj też możesz leczyć członków swojej załogi.

3) Stanowisko naukowe - umożliwia dokładne zbadanie planety, jeśli chodzi o minerały, atmosferę itd.

4) Stanowisko nawigacyjne - tutaj wchodzisz na orbitę i otrzymujesz dostęp do mapy gwiezdnej.

5) Stanowisko inżynieryjne - pozwala przejrzeć zawartość własnej ładowni oraz status urządzeń pokładowych.

6) Stanowisko komunikacyjne - służy do nawiązywania kontaktu z obcymi, a także członkami załogi.

7) Stanowisko taktyczne - tylko tu masz możliwość uzbrojenia swoich laserów i uaktywnienia tarcz ochronnych.

Każdą sekcją zawiaduje komputer oraz robot pokładowy Abe. Ponieważ, jak się okazuje, czynnik żywy jest bardziej niezawodny od sztucznej inteligencji, będziesz miał ochotę pozyskać nowych członków załogi. Można to zrobić na wiele sposobów. Raz trzeba polecieć na planetę, gdzie ochotnik sam zaoferuje swoją kandydaturę, kiedy indziej po wygranej bitwie ze statku, który się podda, zdobędziesz dobrego technika. Mankamentem takiego rozwiązania jest możliwość buntu załogi. Jeśli Twoim podwładnym coś się nie podoba, przestają oni pracować, a obsługiwane przez nich stanowiska pozostają nieaktywne.

Pojazd posiada również kilka mniej istotnych przyrządów, takich jak radar czy regulator ciągu, a oprócz tego lądownik. Ten ostatni jest pojazdem służącym do poruszania się na powierzchni planety. Cele takiej działalności mogą być dwojakie: albo chcesz zebrać złoża, by je później sprzedać, albo nawiązać kontakt z bazą naziemną którejś z ras. Poruszanie ręczne odbywa się podobnie, jak na pokładzie statku, tzn. myszką wskazujesz kierunek ruchu na pulpicie sterowniczym.

Statek posiada także pancerz chroniący go przed pociskami wroga i silniki umożliwiające przemieszczanie się na krótkie dystanse (można i na dłuższe, ale nie wiem, komu by się chciało), w obrębie jednego systemu. Stan techniczny wszystkich systemów obrazują niebieskie paski. Jeśli barwa ta znika całkowicie, stanowisko jest nieoperatywne.

HANDEL

Podstawowym środkiem do osiągnięcia sukcesu w grze są oczywiście pieniądze. Trzeba przecież za coś kupić sprzęt, paliwo i wspierać finansowo Ziemię. Główny sposób na ich zarobienie to eksploracja planet w poszukiwaniu złóż. Do tego służy lądownik, którego działanie jest dość oczywiste. Jedyną trudność może sprawić ładowanie rudy na pokład statku. Na panelu sterowania trzeba po prostu zmienić prawym przyciskiem myszy funkcję kursora na coś w rodzaju pomarańczowego wielościanu z językiem. Wtedy wystarczy odczekać, aż złoże znajdzie się dokładnie







pod lądownikiem. Naciśnięcie lewego przycisku myszy na centralnym polu panelu powoduje zebranie całej partii. Tu mała uwaga: nie wszystkie planety nadają się do eksploracji. Niektóre są gazowymi olbrzymami i lądowanie na nich jest po prostu niemożliwe.

Inna forma zdobywania towaru to handel z obcymi. Z początku nie będzie to łatwe, gdyż Obcy nie darzą ludzi zaufaniem i wszelkie kontakty ograniczają się do kilku zdań. Kiedy jednak zaskarbisz już sobie ich przyjaźń lub chociaż przychylność, wymiana powinna przynosić Ci niemałe zyski.

Aby przewozić złoża, trzeba posiadać w ładowni dość miejsca, co, zważywszy na niewielkie początkowo ilości stabilum (paliwa), nie powinno sprawiać kłopotów. Przy wyprawach eksploracyjnych musisz jedynie pamiętać, aby koszty wyprawy przynajmniej się zwróciły. Latanie dla przyjemności uszczupla i tak już skromne zasoby finansowe.

WALKA

Bardzo często się zdarza, że w którymś momencie podróży zostaniesz zatrzymany przez statki bojowe Skeetch bądź też piratów. Dyskusja z nimi nie ma większego sensu, więc trzeba uzbroić rakiety i działa. Pojedynek byłby sprawą dość prostą, gdyby nie fakt, że wróg występuje zazwyczaj w przewadze liczebnej. Możesz uważać się za szczęściarza, jeśli spotkasz tylko dwa pojazdy, a i tak sprawią Ci one sporo kłopotów. Aby wyjść zwycięsko z takiej bitwy, musisz posiadać pancerz i silniki przynajmniej klasy II. Próba poruszania się w podstawowej konfiguracji prowadzi prostą drogą do grobu.

Dodatkowo utrudnia rozgrywkę kolejna usterka gry. Animacje nie są płynne, statki przesuwają się skokowo, co bardzo utrudnia strzelanie z wyprzedzeniem.

Do eksterminacji przeciwnika służą trzy rodzaje broni. Pierwsze dwa to lasery o różnej prędkości i mocy (im broń szybsza, tym mniej szkód wyrządza i odwrotnie). Oba lasery mogą zostać podrasowane w bazach. Trzecie, najbardziej niszczące narzędzie zbrodni to rodzaj rakiety - "pursuit pod". Aby ją wystrzelić, musisz zużyć nieco paliwa, lecz nie ma przed nią ucieczki. Kilka takich pocisków wystarcza do wysłania oponenta w inny wymiar.

Celem walki jest nie tylko zniszczenie przeciwnika. O wiele bardziej opłaca się go obezwładnić. Ofiara staje się wtedy bardzo rozmowna i skłonna do współpracy. W skrajnym przypadku może nawet się do Ciebie przyłączyć. Ogólnie rzecz biorąc, walka (nie tylko kosmiczna, bo na planetach też atakują) pełni dość ważną rolę i oprócz kłopotów może przynieść także korzyści.

OPRAWA

Protostar zachęca dość ładną grafiką. Choć w programie nie ma zbyt wielu różnorodnych scenerii, to to, co widzisz, nie nuży po kilku minutach. Autorzy zawarli również kilkanaście animacji, obecnych przy starcie, lądowaniu, ratowaniu innego statku, wchodzeniu w hiperprzestrzen itp. Jeśli porówna się je z najnowszymi osiągnięciami, to trudno wpaść w zachwyt, jednak odpowiedni poziom został utrzymany. Co do muzyki, to wypada całkiem dobrze. Niestety, pojawia się zbyt rzadko, aby móc stwierdzić, że jest świetna. Przez długi czas grającemu towarzyszy cisza, z rzadka przerywana dźwiękami pracującej maszynerii. Ostatnim drobnym mankamentem, na jaki trzeba zwrócić uwagę, jest dość niefortunnie rozwiązana obsługa. Gracz otrzymuje do dyspozycji kilkanaście ikon, których trzeba używać szybko i sprawnie. Dojście, co do czego służy, może zająć trochę czasu, a jeszcze nauczenie się wszystkiego na pamięć... Przez to rozgrywka staje się na jakiś czas monotonna i męcząca. Na szczęście, po pokonaniu tych trudności wszystko wraca do normy i z gry czerpie się sporo przyjemności.

Fabuła to już zupełnie inna rzecz. Nie dość, że daje odbiorcy bardzo dużo możliwości (niezwykle rozbudowane rozmowy, wpływanie na usposobienie drugiej osoby), to jest jeszcze logiczna i wciągająca. Nie ma tu co prawda jakichś złożonych zagadek, ani atmosfery jak w ***Privateer***, lecz sądzę, że intryga została zawiązana dość interesująco, by wciągnąć gracza na długi czas.

Podsumowując, **Protostar** jest bardzo interesującą grą, jednak z kilkoma wadami. Można zauważyć w nim podobieństwa do nieco starszego programu pt. ***Project Nomad***, z którym omawiany produkt ma sporo wspólnego. Zdecydowanie i z pełną odpowiedzialnością polecam go miłośnikom kosmicznych awantur. Umykając w hiperprzestrzeń, szerokiej Drogi Mlecznej życzy agent specjalny

Piotr Bilski
"Alien"



Opis kokpitu:
- (pierwszy rząd od lewej): stanowisko biotechniczne, stanowisko naukowe, stanowisko nawigacyjne, stanowisko inżynieryjne;
- (drugi rząd): stanowisko komunikacyjne, stanowisko taktyczne;
- (kwadrat pośrodku, podzielony na 9 pól): pulpit sterowniczy;
- (górna część ekranu, środkowy fragment): ekran główny;
- (górna, lewa część): radar;
- (górna prawa część z siedmioma symbolami i paskami): status stanowisk.

SYMULACYJNA

85%

PC

386,
2 MB RAM

OPISY





Producent: Gametek

Kiedyś, jeszcze u zarania dziejów gier komputerowych, życie programistów nie było lekkie. Każda gra oznaczała praktycznie zupełnie nową jakość. Żeby mogła powstać, ktoś musiał nie tylko wymyśleć fabułę, ale także samemu stworzyć cały system obsługi, a przecież żadnych wzorców nie było i nikt nie wiedział, jak to zrobić. Obecnie wcale nie jest to takie trudne (choć nie należy z tym poglądem przesadzać). Wystarczy sięgnąć do dowolnych kilku tytułów, skrzyżować je i w ten sposób stworzyć kolejną grę. Oczywiście, czasem są to produkty żenujące, ledwie poprawnie naśladujące swoich wielkich braci, a czasem - prawdziwe hity, które oferują nie tylko nową oprawę, ale także innowacyjny charakter. Przykładem tego ostatniego jest najnowszy produkt firmy **Gametek** pt. **Baldies**.

Baldies jest skrzyżowaniem co najmniej dwóch gier: ***The Settlers*** i ***Populous***, choć tak naprawdę można by się w grze doszukać śladów jeszcze kilku innych tytułów (np. ***Lemmings***). Trzeba przyznać, że taka krzyżówka wygląda ryzykownie, jeśli nie podejrzanie, ale na szczęście są to tylko pozory.



Jak sugerują tytuły, które posłużyły za punkt wyjściowy, **Baldies** jest strategią na wesoło. Oczywiście, równie dobrze można ją nazwać grą logiczno-zręcznościową, ale tak to już jest z klasyfikacją dzisiejszych produktów software'owych. Mnie odpowiada pierwsze zaszeregowanie gry, gdyż najlepiej chyba określa charakter zabawy, która Cię czeka. Oceń zresztą sam. Jesteś władcą (bogiem?) gromady dziwacznych ludków, które nieustannie wędrują, gotowe bezmyślnie wykonywać Twoje rozkazy. Twoim zadaniem jest zadbanie o ich rozwój cywilizacyjny, a więc prowadzenie wynalazczości i rozbudowa osady, ale także, co jest najgorszym, lecz i koniecznym elementem postępu, wyeliminowanie konkurencyjnych grup. Wszystko to brzmi bardzo poważnie, ale w rzeczywistość jest bardziej zabawne, niż okrutne. Wrogowie, zabijani przez Twoje wynalazki, będą ginąć w tak absurdalnych okolicznościach, że tylko szaleniec mógłby brać całą rzecz serio (i stworzyć Towarzystwo Ochrony Baldies).



Ekran gry jest prosty, jak to się mówi, do przesady i nikt nie powinien mieć kłopotów z obsługą programu. Twoim narzędziem do wydawania rozkazów będzie myszka. Główne pole zajmuje widok terenu (z lotu ptaka), na którym dzieje się cała przygoda. Poza tym masz do dyspozycji dwie belki opcjonalne. Pierwsza, której położenie możesz dowolnie zmieniać, zawiera następujące ikony (od góry):

a) ***pięć postaci*** - cztery pierwsze obrazują profesje, jakie przydzielasz ludkom (czerwony - mieszkaniec, niebieski - robotnik, zielony - wojskowy, biały - naukowiec), natomiast piąta (czarny aniołek) oznacza rozkaz lotu do określonego miejsca;

b) ***łopata*** - dzięki niej możesz wykopać dół (LPM), który natychmiast wypełnia się wodą, lub zasypać obszar wodny (PPM) odzyskując grunt;

c) ***dłoń*** - służy do przenoszenia Twoich ludków w wybrane miejsce;

d) ***wskaźniki*** - obrazują poziom rozwoju profesji,przy czym szczególnie ważny jest także wskaźnik przedstawiający poziom energii, jaką dysponujesz (znajduje się wzdłuż całej belki);

e) ***róża wiatrów*** - to właśnie tą ikoną możesz zmieniać położenie całej belki.

Najbardzie problematyczny wydaje się tu charakter profesji, dlatego wyjaśnię teraz kilka spraw. Rolą zwykłego mieszkańca (czerwony) jest roz-



mnażanie się, które następuje tylko w budynkach. Aby mieszkaniec się tam znalazł, należy pochwycić go (ikona dłoń, a potem LPM), przenieść na widok domu i wrzucić do środka (LPM). Jeśli chcesz wyprowadzić "nadwyżkę" z domu, wejdź do niego, klikając "dłonią" na drzwi wejściowe, a potem kliknij na drzwi do pierwszego z lewej pokoju i z powrotem na drzwi wejściowe. Będziesz tak zresztą postępował także w przypadku wprowadzania lub wyprowadzania ludków innych profesji. Kolej na budowniczego. Na świeżym powietrzu, puszczony luzem, poszuka odpowiedniego miejsca i zbuduje dom. Jako jego mieszkaniec (czyli znajdując w środku) będzie go ulepszał i rozbudowywał - jak, możesz wybrać, klikając na tablicę w lewym górnym pokoju. Uważaj, aby z domu znajdowała się odpowiednia ilość budowniczych, gdyż w przeciwnym razie wkrótce zastaniesz ruinę. Zadaniem wojskowego jest walka, oczywiście. Na zewnątrz walczy o honor Twojego ludu. Możesz także ukryć go na





drzewie, tworząc w ten sposób tajną bazę. W domu (prawy dolny pokój) wojskowy wyrabia kule do karabinów (dzięki którym potem może zwyciężać) oraz broni budynku przed inwazją. Naukowiec sprawdza się praktycznie tylko w domu. Aby wybrać cel jego pracy, należy kliknąć na tablicę w prawym górnym pokoju.

Skoro mowa o wynalazkach, to warto powiedzieć, że stanowią one wyłącznie broń i są chyba podstawowym elementem humoru w grze. Nie będę zdradzał ich działania, gdyż cała frajda polega właśnie na odkrywaniu tej strony gry, powiem tylko, że dawno nie widziałem takiego bogactwa tak absurdalnych (czytaj: wspaniałych) pomysłów. Uwaga, najlepiej rozmieszczać wynalazki, by działały na zasadzie domina - efekt jednego pociągnie za sobą działanie drugiego.

Druga belka, znajdująca się u dołu ekranu, zawiera kolejne ikony (od lewej):

a) ***wynalazki*** - jeśli zacznie się prace wynalazcze, pojawią się w tym miejscu stosowne ikony (u boku każdej z nich widnieje wskaźnik oznaczający stopień gotowości użycia);

b) ***kosz*** - ponieważ ikony wynalazków mogą zająć tylko określoną ilość miejsca, chcą zrobić miejsce dla następnych, stare trzeba tu wyrzucić;

c) ***naukowiec*** - przyspiesza proces wynalazczości;

d) ***mapa*** - uruchamia wyświetlenie mapy całego terenu;

e) ***lupa*** - przybliża (LPM) lub oddala (PPM) widok.

To praktycznie wszystko, jeśli chodzi o obsługę. Reszta zależy od Twojej pomysłowości. I zręczności w łapaniu tych przeklętych ludków (jak zapewne będziesz o nich wkrótce myślał). Przed Tobą aż 100 poziomów (krain), a wszystkie one są stylizowane w klimacie swojej epoki (np. starożytny Egipt, średniowiecze).

Całość prezentuje się nadzwyczaj ciekawie. Twórcy **Baldies**, co można zauważyć już na pierwszy rzut oka, dokładnie przeanalizowali swój pomysł i z obydwu wspomnianych hitów zapożyczyli najlepsze ich cechy, dodając przy okazji kilka własnych pomysłów. W ten sposób uzyskali zupełnie nową grę, w dodatku równie dobrą, jak jej poprzednicy. Myślę, że nie będzie przesadą, jeśli powiem, iż **Baldies** stanowi kolejny hit, który na stałe wejdzie do klasyki gier komputerowych.

Boss

Dystrybutor:
Licomp

STRATEGICZNA





386
też CD-ROM



1 MB RAM
Kickstart 2.0



CD 32





Producent: Sensible Software

Sensible Golf był przygotowywany od bardzo dawna. Prace nad nim rozpoczęto, zanim jeszcze przystąpiono do tworzenia ***Cannon Fodder 2***. Wydawało się nawet, że **Sensible Software** zdoła dzięki niemu zająć trzy najwyższe pozycje na liście gwiazdkowych hitów Amigi, ale z powodu opóźnień tak się nie stało. Dlaczego?

Sensible Golf od początku miał być czymś innym, a mianowicie zupełnie nowym spojrzeniem na golfa w komputerze, polegającym na odrzuceniu tradycyjnego punktu widzenia zza pleców zawodnika na korzyść sprite'ów znanych z innych gier tej firmy. Pierwsze publikowane klatki z gry wyglądały bardzo obiecująco - dobrze znane ludziki, jak zwykle świetnie narysowane i odziane w odpowiednie stroje, miały poruszać się w asyście prawdziwego przyjaciela biznesmena czyli wózka golfowego. W sumie rzecz zapowiadała się ciekawie. Miłośnicy tego typu zabawy z niecierpliwością oczekiwali premiery gry, wciąż jednak do niej nie dochodziło. Dopiero na jesiennych targach, na których przedstawiono ***Cannon Fodder 2***, oświadczono, że właściciele firmy nie są dostatecznie zadowoleni z dotychczasowych efektów i że programistów czeka jeszcze dużo pracy, zanim gra osiągnie wymagany stopień atrakcyjności i grywalności. Premierę gry przesunięto o kilka miesięcy. Wszystko to zdawało się wskazywać, że **Sensible Golf** będzie wielką klapą, tym bardziej, że dotychczas, przez te wszystkie lata istnienia Amigi, nie udało sie nikomu stworzyć czegoś, co mogłoby być tak dobre, jak zdawały się na to wskazywać zapowiedzi. Trudno było w każdym razie sądzić, że gra mogłaby być lepsza od ***PGA*** czy ***Microprose Golf***.

Wreszcie, po długim oczekiwaniu, wypuszczono na rynek gotową wersję programu. Jak wygląda rzeczywistoć w stosunku do zamierzeń? Tablica z opcjami bardzo przypomina tę, którą pamiętasz z ***Sensible World of Soccer***. Możesz więc wybrać, oprócz takich znanych opcji, jak "background ambience" czyli dostosowanie do Twoich życzeń odgłosów tła (ptaszki itp.), możliwość zagrania tylko jednego meczu, rozegrania całego sezonu pucharowego czy też po prostu poćwiczenia celności strzałów do dołka. Za każdą z opcji menu kryje się mnóstwo dalszych możliwości związanych z wykorzystaniem animowanych sekwencji gry w golfa. Runda może być rozgrywana przez jednego do czterech graczy na trzy różne sposoby. W turnieju może wystąpić od jednego do, uwaga!, 72 zawodników - najpierw od jednego do czterech uczestników kierowanych przez graczy, a potem reszta, kierowana przez komputer. Dla prawdziwych masochistów przewidziano nawet opcję podglądu kolejnych występów wszystkich 72 graczy! Rozgrywka całego sezonu ma kształt bardzo podobny do rozgrywki pojedynczego turnieju, z tym, że po kolei przechodzi się przez wszystkie 24 pola golfowe.

Jak widać, założenia wstępne są proste. Przysłowiowe schody zaczynają się dopiero, kiedy rozpoczynasz grę. Na ekranie rzeczywiście widzisz znajome postacie typowe dla produktów ***Sensible'a*** (przy okazji, zniknął zapowiadany wcześniej wózek golfowy). Po przyciśnięciu klawisza myszki spoglądasz na mapę całego terenu, potem naciskasz jeszcze raz i jeszcze, i jeszcze, i w końcu piłka ląduje daleko w krzakach. Próbujesz znowu i tym razem kończysz w wodzie. W końcu udaje Ci się trafić z bardzo małej odległości do dołka, gdy liczba uderzeń waha się w granicach 30 (na 5 limitowanych). Jeżeli jeszcze się nie zniechęciłeś, oznacza to, że jesteś bardzo wytrzymały na stresy i w przyszłości możesz zostać prezydentem. Grasz dalej? Niestety, okazuje się, że na mapie nie przewidziano podziałki i informacji o odległości, a poza tym, po kilkunastu daremnych próbach wykonania sensownego pierwszego uderzenia, zaczniesz się zastanawiać nad wrednością programistów. Najprawdopodobniej przy projektowaniu toru golfowego najpierw przez dłuższy czas sprawdzali oni, gdzie najczęściej spadać będzie piłka po pierwszym uderzeniu, a następnie ustawiali w tym miejscu rów z wodą lub głęboki wykop, tak że prawie nie sposób ich uniknąć. Na szczęście, odnajdziesz w menu również cały zestaw do samodzielnego projektowania torów golfowych, gdzie ze zdziwieniem zauważysz, że są w nim dostępne najróżniejsze rodzaje drzew i krzewów oraz wiele odcieni trawy.

Jeżeli jesteś naprawdę uparty, a przy tym odrobinę szalony, zapewne będziesz grał dalej. I o to właśnie chodzi. W pewnym momencie zauważysz, że trafianie w przeszkody czy w wodę, przez któ-















re kląłeś na czym świat stoi, po pewnym czasie staje się elementem całkiem przyjemnego ryzyka, bez którego gra nie byłaby tak wciągająca. To pierwszy krok, by wydarzenia na ekranie monitora przestały Cię odstraszać. Poświęć się teraz praktyce. Wkrótce ze zdziwieniem zauważysz, że wszystko wychodzi Ci coraz lepiej. Każde trafienie w wodę to już nie wina głupiego komputera, ale Twój własny błąd wynikający ze złego doboru kija. Po jako takim opanowaniu arkanów golfa spróbuj zagrać turniej. Okaże się, że możesz ukończyć poszczególne tory będąc nawet o dwa lub trzy uderzenia do przodu!

Jak wynika z powyższego, pierwsze spotkania z **Sensible Golf** może Cię kosztować sporo nerwów, a to z powodu zupełnie nowatorskiego przedstawienia tej dyscypliny sportu. Nawiasem mówiąc, takie ujęcie sprawy może być dla zagorzałych fanów klasycznego golfa zupełnie nie do przyjęcie. Inną sprawą jest fakt, że dzięki temu udało się uzyskać niespotykaną dotąd przystępność gry i, co jest typowe dla **Sensible Software**, wspaniałą grywalność. Podobnie rzecz ma się z grafiką i dźwiękiem, które nie odbiegają od standardów wyznaczonych przez ***Cannon Fodder*** czy ***Sensible Soccer***. Wszystko to w sumie czyni z **Sensible Golf** grę, której powodzenie jest murowane, obok której nie sposób przejść obojętnie. Może tylko fakt, że często gra się do tego samego dołka można uznać z minus, ale z drugiej strony mamy w grze 24 tory, czegoż można chcieć więcej? Zresztą, **Sensible** na pewno zadba o wydanie odpowiednio szybko data dysku z dalszymi torami.

Grę można z czystym sercem zarekomendować, gdyż rzadko zdarza się tak udana produkcja zupełnie nowego pomysłu na stary już temat. Cóż, czekamy wobec tego na kolejne hity ze stajni **Sensible Software**.

M.M.

ZRĘCZNOŚCIOWA







386 1 MB RAM

OPISY



Tower of Souls

Producent: Black Legend

Black Legend nie miał dotychczas zbyt dużego doświadczenia w wydawaniu RPG i niestety to jest chyba powodem, dla którego firma dopuściła do wypuszczenia pod swoim szyldem takiej pomyłki, jak **Tower of Souls**. Pomimo naszej dość pozytywnej zapowiedzi w poprzednim numerze ŚGK, okazuje się, że niestety trudno napisać o grze coś dobrego, a to dlatego, że począwszy od samej akcji i intrygi, a na wykończeniu graficznym kończąc, wszystko jest po prostu bez sensu.

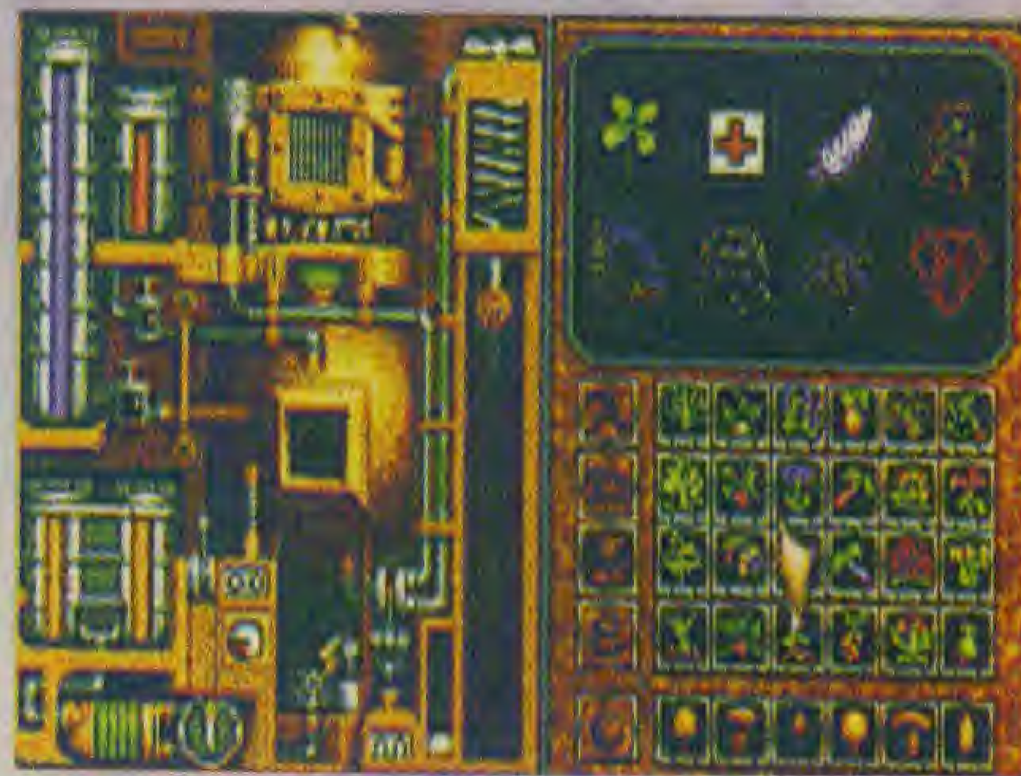
Przede wszystkim, jak już zauważyłem, sama historyjka jest cokolwiek głupkowata i daleka od, w miarę przyzwoitych standardów dla tego rodzaju rozrywki. Odnosi się wrażenie, że autorem scenariusza jest absolwent kursu dla autorów szmirowatych i banalnych historyjek fantasy, który co więcej ukończył ów kurs z wyróżnieniem. Animowana czołówka do gry opowiada historyjkę będącą swoistą mieszanką klasycznych, powtarzanych do znudzenia motywów, takich jak demony czy kryształy magiczne czerpiące swą niszczącą moc z eksploatacji krainy niegdyś mlekiem i miodem płynącej. Wszystkie te złe moce zgromadzone są w wielkiej fortecy, a cała historyjka ma, nawet jak na fantastyczne przecież źródło, mnóstwo, że się tak wyrażę, luk w prawdopodobieństwie (trudno mi tu znaleźć dogodniejszy eufemizm). Jeśli chodzi o Ciebie, to jesteś samotnym wojownikiem imieniem Treeac, a Twoje zadanie to zgromadzenie trzech kryształów i odzyskanie kontroli nad fortecą.

Ogólnie przyjmuje się, że scenariusz RPG jest najbardziej istotną częścią gry. On decyduje o tym, że masz ochotę spędzić przed ekranem długie godziny czując, że Twoje działania mają istotny wpływ na wydarzenia dziejące się w wyimaginowanym świecie. Tak być powinno, a jak jest w **Tower of Souls**?



Wydaje się, że scenariusz powstał tylko po to, aby usprawiedliwić istnienie takich niedorzeczności, jak osierocony mistrz walki, znajdujący się nagle nie wiadomo gdzie i po co, wyposażony w miecz i plecak (plecak, który nota bene w ogóle nie pojawia się na plecach postaci i którego stopniowe wypełnianie nie ma wpływu na szybkość ruchu bohatera). Poza tym, wspomniana wyżej forteca jest jakimś cudem tylko znanym autorom. Skonstruowana jest w sposób następujący: na samym dole znajduje się jeden mały pokój, nad nim o kilka więcej, nad nimi znowu jeszcze więcej itd. Jedynym sensownym rozwiązaniem jest tu oczywiście... co? Myślimy, myślimy... czas mija... tak! Prawidłowa odpowiedź! Chodzi o magię!

Scenariusz zawiera w sobie dwie główne przeszkody, dla których bohater nie może czuć się szczęśliwy i spokojnie się zestarzeć w otoczeniu gromady wnuków. Pierwsza z nich to



legion nieśmiertelnych potworów czyhających za każdym rogiem, druga to niezliczona ilość ukrytych w załomach murów drzwi, które trzeba sobie pootwierać. Właśnie te drzwi stanowią pierwsze i najważniejsze wyzwanie dla bohatera. Trzeba je sforsować, aby opanować i wyłączyć cały system skomplikowanych pomp rozlokowanych w budynku. W praktyce oznacza to mozolne obejście wszystkich terenów zawartych w grze, otwarcie każdego zamkniętego kufra, zebranie każdego, najmniejszego nawet ułamka jakiejś roślinki, który może być przydatny do produkcji magicznej mieszaniny. Grający czuje się raczej jakby wykonywał żmudne sprzątanie ogromnego zamku. Na przykład, niektóre skrzynie mogą być otwarte tylko przy pomocy wytrychów, które oczywiście trzeba odnaleźć gdzie indziej i następnie, mozolnie operując myszką w okolicach dziurki od klucza, wypróbować każdy z nich. Trwa to godzinami i nie zawiera w sobie żadnej przyjemności, nie mówiąc już

o wprowadzaniu w odpowiednią atmosferę. Poza tymi "doskonałymi" rozrywkami nie dzieje się w grze kompletnie nic, jeśli nie liczyć "mrożących krew w żyłach" sekwencji pokonywania ścieżek-pułapek, gdzie trzeba mozolnie posuwać sie krok po kroczku, starając się uniknąć nadepnięcia na zapadnię.

Gra przypomina wstępny etap do **Dungeons and Dragons,** ale jest głupia, tępa i nudna. Nawet najbardziej zatwardziały fan RPG odrzuci grę z pogardą i, przepraszam za wyrażenie, splunie z obrzydzeniem na te niecne próby przemycenia tak ordynarnego programu na rynek. Naturalnie, na upartego można znaleźć w **Tower of Souls** jakieś pozytywy, jak na przykład ładna grafika. Ciekawy jest też pomysł samodzielnego wytwarzania nowych mikstur magicznych o poszukiwanych przez grającego właściwościach. Można na przykład, zgromadziwszy uprzednio odpowiednią ilość potrzebnych ziół zrywanych przy świetle księżyca, uszu ropuchy, języków jaszczurek i temu podobnych ingrediencji wymyślić sobie zaklęcie, które pomoże zamienić się w kota lub myszkę. Ale cóż z tego, skoro sama gra tonie w absurdach.

W sumie **Tower of Souls** zasługuje, jeżeli oczywiście coś takiego można sobie wyobrazić, na wieczne potępienie i zapomnienie, a autorzy gry powinni dostać wyrok w postaci dożywotniego zakazu publikowania swoich trzeciorzędnych progamów, tym bardziej, że nie jest to ich pierwsza "wpadka" (***Crystal Dragon***). W zasadzie dodać tu jeszcze tylko można stare, sienkiewiczowskie "Kończ Waść, wstydu oszczędź" i rzeczywiście chyba na tym poprzestanę, pozostając w szczerym zadziwieniu, jak autorzy gry mogą się jeszcze tłumaczyć, że gra jest tak rozbudowana, że nie da się wyprodukować wersji na A500. Bardzo ciekawe.

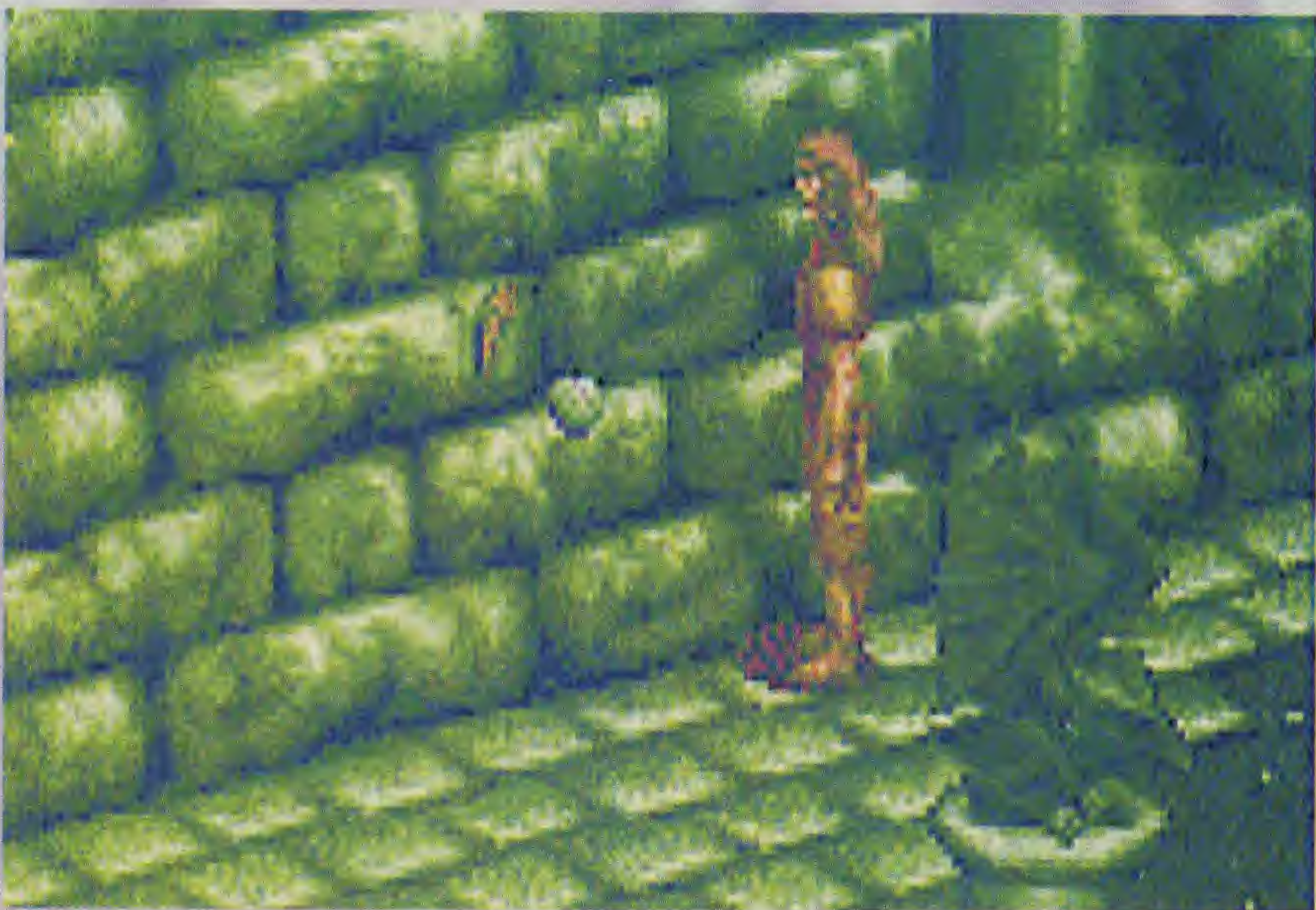
Mały Misio

ROLE-PLAYING

30%

1200 CD 32







OPISY





Producent: MarkSoft

Dość znaczną popularnością cieszą się wszelkiego rodzaju menadżery piłkarskie. Wśród sporej ilości tytułów dostępnych na naszym rynku brakowało dotychczas programu symulującego polską ligę. Ostatnio luka ta została zapełniona. Firma **MarkSoft** wydała grę pod tytułem **Liga Polska Manager '95**.

Ponieważ **Liga Polska** jest typowym przedstawicielem podgatunku menadżerów, nie potrzebujesz tu małpiej zręczności do prowadzenia piłki. Należy natomiast posiadać wiedzę potrzebną do prowadzenia zespołu piłkarskiego jako trener i menadżer. Program umożliwia szerokie ingerowanie w przygotowania do sezonu ligowego.

Jako trener kompletujesz skład na każde spotkanie, wyznaczasz intensywność treningu, składasz propozycje kupna i sprzedaży zawodników. Jako menadżer dysponujesz finansami drużyny. Sprzedajesz miejsca na reklamy, decydujesz o zmianach konstrukcyjnych na stadionie, regulujesz sprawy finansowe zawodników czy też podpisujesz z nimi kontrakty.

Po zestawieniu optymalnego, Twoim zdaniem, składu przystępujesz do rozgrywek. Przebieg meczu prezentowany jest w formie skróconej. Podczas przeliczania czasu poszczególnych połówek spotkania jesteś informowany o zdarzeniach na boisku. Jeśli trafi się sytuacja podbramkowa, włącza się animacja. O innych zdarzeniach, takich jak pokazanie kolorowego kartonika czy kontuzja zawodnika, jesteś informowany stosownym napisem. Jeśli przed meczem wyznaczyłeś piłkarzy rezerwowych, to w razie konieczności możesz dokonać zmiany. W przerwie meczu masz możliwość zmiany ustawienia drużyny.

Istotnym elementem prowadzenia zespołu są finanse. Dochody uzyskujesz przede wszystkim za umieszczanie reklam na stadionie i koszulkach zawodników oraz sprzedaż zawodników. Dodatkowo otrzymujesz pieniądze ze sprzedaży biletów. Oczywiście, ilość widzów zależy od poziomu prezentowanego przez spotykające się drużyny. Ceny biletów regulujesz sam. Ważne jest również wyposażenie stadionu w odpowiednią ilość miejsc siedzących i stojących oraz ich standard. Wydatki ponosisz głównie na wypłaty i premie dla zawodników, opłaty za przejazd i noclegi na meczach wyjazdowych oraz opłaty transferowe.

Jeśli zajmiesz wysokie miejsce w lidze masz szansę grania w pucharach europejskich. W zależności od pozycji w lidze i efektów gry w Pucharze Polski zostaniesz zakwalifikowany do odpowiedniego pucharu. Jak sobie tam poradzisz, zależy tylko od Twoich umiejętności trenersko-menadżerskich.

Liga Polska Manager '95 w doskonały sposób symuluje rozgrywki ligowe. Jednak sam program nie jest pozbawiony wad. Przede wszystkim żenująco wypada strona dźwiękowa gry. Słuchając odgłosów dobywających sę z głośniczków ma się wrażenie, że właśnie straciły one swoje własności i naśladują staruszka z daleko zaawansowaną astmą. Inny zarzut to niemożność wyboru innej drużyny, niż te, które znajdują się w pierwszej lidze. Nie każdy kocha pierwszoligowe zespoły, woląc poprowadzić do zwycięstwa swoją ukochaną drużynę



znajdującą się w II czy w III lidze. Jednak mimo tych zarzutów uważam grę za naprawdę niezłą.

Dźwiedź

PS. W pewnych kręgach pojawiła się już wersja piracka tego programu. Lojalnie ostrzegam "oszczędnych", że jest to wczesna wersja tego produktu, która zawiera wiele istotnych błędów.

Dystrybucja:
MarkSoft

STRATEGICZNA

80%

PC

286, VGA, SB,
1 MB RAM
3.4 MB HDD









Producent: Panda Ent.

Sango Fighter to jedna ze starszych pozycji w gronie komputerowych bijatyk. Gra nie należy do hitów rzędu ***Mortal Kombat***, ale jako taka może stanowić dobrą rozrywkę dla mniej wymagających. Od innych bijatyk odróżnia ją tło fabularne. Akcja **Sango Fighter** toczy się w Chinach, w czasach przedchrystusowych.

W menu głównym gry znajdziesz kilka opcji, z których na osobne przedstawienie zasługują: story mode, battle i instructions.

Story mode to walka o odzyskanie kilku miejsc (lokacji), w których znajdują się Twoi wrogowie. Przed każdą walką wybierasz sobie postać, która stanie do boju (ich imiona podarujemy sobie, bo czy komuś coś mówi np. Ma Chau?). Moim faworytem jest bardzo wytrzymały i wyposażony w świetne ciosy opcjonalne grubas. Zanim dobierzesz się do skóry głównemu "czarnemu charakterowi" na tej planszy, musisz stoczyć walkę z jego obstawą. Są to zwykli żołnierze i ich pokonanie nie powinno sprawiać trudności. Główny wróg jest już bardziej zaawansowanym przeciwnikiem, gdyż posiada więcej energii (dokładnie tyle, co Ty na początku walki). Poza tym jeżeli zbyt długo się z nim "naparzasz", to po prostu ucieka i znów trzeba walczyć ze zwykłym piechurem. I tak w kółko, dopóki któraś z walczących stron nie straci całej energii. W Twoim przypadku oznacza to stratę jednego z członków pięcioosobowej drużyny. Gdy zabijesz głównego przeciwnika na danej planszy, przechodzisz do "odbijania" pozostałych punktów.

Opcja *battle* umożliwia wcielenie się w jednego z dwunastu gości i walkę po kolei z losowo wybieranymi przeciwnikami. Pięciu z nich to znana Ci drużyna, a pozostali to... tak, przeciwnicy z opcji story mode.

Ostatnią godną uwagi opcją jest *instructions*, czyli instrukcja, a w niej m.in. wszystkie ciosy specjalne wszystkich postaci. Myślę, że takie ułatwienie powinno się znaleźć w każdej dobrej bijatyce.

Na koniec wypada wspomnieć o jeszcze jednej interesującej rzeczy, a mianowicie o tłach. Są one bardzo dobrze opracowane graficznie.

Sango Fighter może stanowić swego rodzaju "odskocznię" od np. ***MK 2***, choć jednocześnie wątpię, aby miłośnik ***Mortala*** mógł sięgnąć po grę, w której w ogóle nie ma KRWI (life is brutal). Decyzję pozostawiam Tobie.

Tomasz Dominiak





ZRĘCZNOŚCIOWA

65%

PC

386,
2 MB RAM





Producent: Flair Software

Mało znana (jak na razie) grupa programistów z **Flair Software** wypuściła ostatnio na rynek nowy swój tytuł: **Rally Championship**. Tematycznie gra plasuje się w rajdach samochodowych. Mimo tego raczej nie jest symulacją, gdyż główny nacisk postawiono tu na zręczność, nie zaś na odtworzenie realiów wyścigu samochodowego. Pamiętasz ***Lotusa***? Albo ***Power Drive***? Jeśli podobały Ci się te produkcje, opisywana tu gra z pewnością też przypadnie Ci do gustu. Niestety, jej podobieństwo do wyżej wymienionych gier jest aż nader uderzające. Dlaczego? Poniżej znajdziesz odpowiedź.

W początkowym menu znajdziesz takie opcje, jak wpisanie imienia, rodzaj rajdu, w którym chcesz wziąć udział (dla każdego coś miłego) i kilka innych, których nie będę tu opisywał, gdyż są typowe dla tego typu rozrywki. Po wybraniu opcji start game należy ustawić pięciostopniowy poziom trudności gry. Oczywiście, najpierw należy do danego rajdu się zakwalifikować, co wymaga w odpowiednim czasie przejechania trasy "próbnej". Warunki klimatyczne toru są różne (deszcz, śnieg itp.). Torów jest kilka: miasto (najlepsza plansza), tor "śniegowy" (bardzo niebezpieczny) i pustynię (też niezły tor). Do tego należy zaliczyć tory kwalifikacyjne. Nie jest to dużo. Poza tym brakuje narzędzia, które zwie się edytor torów. O ile dobrze pamiętam to już ***Lotus 3*** oferował graczowi więcej możliwości.

A oto co ciekawego można znaleźć na drogach w **Rally**:

- kanister - uzupełnienie paliwa;
- $ - szmal, bardzo przydatny w grze (ale jestem spostrzegawczy);
- klucz francuski - zestaw automatycznego naprawiania pojazdu;
- ? - pod tym znakiem kryje się niespodzianka, nie zawsze miła (tak jak w życiu).

Sterowanie pojazdami w grze jest bardzo proste. Wystarczy mieć automatyczną skrzynię biegów i jedną rękę na kursorach. Jeśli jednak wolisz inny układ, to biegi przełącza się naciskając kursor góra/dół wraz ze spacją.

Wiedziony chlubną tradycją, poniżej zamieszczam kilka rad i wskazówek na temat, jak grać w **Rally Championship**:

1. Po każdym wyścigu masz możliwość naprawy lub zatankowania wozu. Jeśli nie masz pieniędzy na jedną z tych czynności, lepiej zatankuj i potem jedź ostrożnie.

2. Ciąg dalszy powyższego punktu. Pamiętaj, że większość przydatnych rzeczy można zrealizować w czasie wyścigu - to nic nie kosztuje. Z drugiej strony czas w wyścigu jest bardzo ważny (od niego zależy, ile dostaniesz po przejechaniu trasy), dlatego nie zawracaj po coś - lepiej zadowolić się tym, co zebrałeś "w biegu".

3. Jedź ostrożnie, ale bez przesady. Pamiętaj także, że "gdzie człowiek się spieszy, tam diabeł się cieszy". W **Rally Championship** jest podobnie.

4. Uważaj na różne rozlane świństwa na drodze typu olej etc. Poślizg nie należy do najprzyjemniejszych rzeczy. To samo dotyczy trasy, w której pada śnieg.

5. Po każdym wyścigu można zmieniać typ opon. Są trzy rodzaje - po jednym na każdą nawierzchnię.

6. Jeśli Cię tylko na to stać, kup nowy wóz - dostaniesz go z pełnym bakiem gratis.

7. Z czasem dobierz sobie współpartnera - co dwie głowy to nie jedna. Niestety, jest to dość kosztowna "inwestycja".

8. Wykorzystuj różnego rodzaju wyskocznie, ale z umiarem, gdyż za niektórymi z nich mogą się znajdować plamy oleju, a wtedy poślizg gwarantowany!

9. Pamiętaj, że zderzenie się z drzewem to nie to samo, co walnięcie w krawężnik.

10. Czas poślizgu można znacznie wydłużyć hamując.

11. Stan wozu to jednocześnie energia Twojego jedynego "życia".

Teraz można już wszystko podsumować. Jak na początku wspomniałem, **Rally Championship** jest niezbyt udanym produktem. Głównie ze względu na bardzo małe nowatorstwo tematu. Grafika stoi na wysokim poziomie - widać, że ktoś nad nią popracował, w przeciwieństwie do np. ***Lotusa 3***. A co z muzyką? Niestety, gra mimo usilnych starań, nie obsługuje GUS-a, a jedynie starego, poczciwego Sound Blastera. Trochę dziwne, zważywszy na to, co jest napisane w instrukcji na temat wymagań dźwiękowych.

Na podstawie tego wszystkiego, co tutaj napisałem każdy sam będzie mógł sobie odpowiedzieć na pytanie: grać czy nie? Ja mimo wszystko polecam opisywany tu produkt. Coś w nim musi być, skoro przesiedziałem nad nim bity tydzień (z małymi przerwami). Szerokiej drogi!

Tomasz Dominiak

Dystrybutor:
MarkSoft





ZRĘCZNOŚCIOWA

70%

PC

386,
4 MB RAM,
13 MB HDD

1 MB RAM





Producent: Westwood Studios

Ech, te gry przygodowe. Dlaczego na sam dźwięk tego słowa większość graczy dostaje drgawek i biegunki? Wynika to chyba z faktu, iż twórcy większości z nich idą najczęściej na łatwiznę, wymyślają bzdurną fabułę (uratuj świat przed inwazją podjaranych kuchenek mikrofalowych), bezsensowne wykorzystywanie przedmiotów (ścięcie drzewa wiosłem, złapanie ryby łyżeczką deserową), okropnych bohaterów (duet Bonnie & Clyde) i taki sam otaczający ich świat (rok 4362, 25 lat po 459 wojnie światowej). Do tego dołączają historyjkę bohatera: np. Bonnie urodziła się w 4300, w tym samym roku zmarła jej matka, ojciec zginął dwa lata później, siostra po zgwałceniu w 4309 popełniła samobójstwo, brat Bonnie zginął w sokowirówce chcąc uratować babcię, która przypadkowo wpadła do niej, dziadka wykończyły narkotyki, ciocia i wujek zmarli na skutek przejedzenia się produktami firmy Jack The Ripper & Co. itd. itp.

Zapewne zastanawiasz się, dlaczego napisałem ten wstępik? Otóż niejako zaprzeczeniem tego, co powyżej, jest w sumie już nienajnowszy produkt firmy **Westwood - The Legend Of Kyrandia 3** noszący podtytuł **Malcolm's Revenge**.

Jak już się domyślasz, zły błazen Malcolm, którego odesłałeś w zaświaty, powrócił i chce się zemścić. Czyli wszystko po staremu, chciałoby się rzec. Oczywiście, jest inaczej. Malcolm powrócił, zgadzam się, jednak uwaga, uwaga - teraz to Ty, Drogi Czytelniku możesz nim sterować. I co? Tylko usiąść i grać!

Seria ***Legend Of Kyrandia*** nigdy mi się specjalnie nie podobała. Pamiętam nawet, że już główny bohater części pierwszej, Brandon, wzbudził we mnie antypatię. Podobnie było z bohaterką części drugiej, Zanthią. Za to trzecia część jest unikatowa - nareszcie mogę "dokopać" mieszkańcom tej ulizanej krainy, Kyrandii. Dzięki takiemu zabiegowi gra jest tym, czym ***TIE Fighter*** dla miłośników "Gwiezdnych wojen" (znam takich paru).

Interfejs oczywiście pozostał ten sam - żadnych ikonek, tylko prosty inwentarz i branie przedmiotów za pomocą LPM. Wszystko po prostu idealne, nawet dla kogoś, kto nie miał wcześniej styczności z przygodówkami. Drobną innowacją jest to, że wszystko oprócz lokacji nie jest oznaczone. Ciekawe, czy to tylko eksperyment, czy też przygrywka do czegoś nowego w grach przygodowych. Z drugiej strony jest to także utrudnienie, a dlaczego, powinnieneś domyśleć się sam. Część lokacji jest całkowicie nowa, ale koneserzy na pewno odnajdą podobieństwo niektórych plansz do tych z poprzednich części.

Co nowego poza tym? Oczywiście, jeszcze lepsza grafika i muzyka (najfajniejszy jest efekt, gdy po wykonaniu jakiejś czynności nagle słychać owacje i oklaski pochodzące jakby z ukrytej widowni) i spora dawka humoru (skręt kiszek gwarantowany w 100% w zamian za dobrą znajomość angielskiego). Dodatkowo introdukcja, podobnie jak przerywniki animacyjne, jest po prostu "czadowa".

Ponieważ powyższy artykuł ma charakter recenzji, nie będę tu zamieszczał żadnych podpowiedzi, a tym bardziej gotowych rozwiązań - to trzeba zobaczyć i przejść samemu! Pewnie mnie trochę ponosi (jak zwykle), ale jest to naprawdę rewelacyjna gra przygodowa!

Aby nie być jednostronnym, muszę jeszcze wymienić jeszcze jeden istony mankament gry (o wadzie związanej z "nieoznakowaniem" przedmiotów i osób już pisałem). Objętość programu sprawiła, że jest on dostępna wyłącznie na CD-ROM. Piszę to z tym większym smutkiem, że przez to **Kyrandia 3** będzie dostępna tylko dla niektórych graczy.

Mimo wszystko zachęcam do pogrania w tę grę. Co by o niej nie mówić, stanowi przełom w dziedzinie przygodówek. Teraz pozostało nam tylko czekać na część czwartą (o ile takowa będzie). Tak więc jeszcze raz zachęcam do zabawy w Malcolma. Do zobaczenia w Kyrandii!

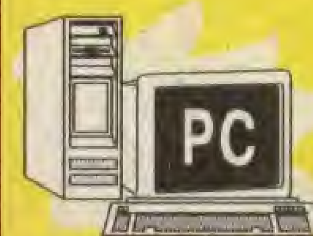
Tomasz Dominiak

Dystrybutor:
CD Projekt



PRZYGODOWA





386,
4 MB RAM,
CD-ROM



Virocop

Producent: Graftgold

Ludzkość wkroczyła w wiek cyberprzestrzeni i rzeczywistości wirtualnej. Wzmożone wysiłki wielu specjalistów zaowocowały stworzeniem całkiem nowej formy rekreacji. Powstał GameDisk - wirtualne wesołe miasteczko. I wszystko byłoby bez zarzutu, gdyby pewnego dnia coś potwornego nie wtargnęło do tego świata. Wirusy! Początkowa panika szybko zniknęła, kiedy na arenę wkroczył DAVE - Digital Armoured Virus Exterminator (Uzbrojony Cyfrowy Niszczyciel Wirusów). Massmedia ochrzciły go na swój sposób. Nazwały zabijakę - Virocop.

Na pierwszy rzut oka gra zespołu **Graftgold** wydaje się być przeznaczona dla młodszej części maniaków gier komputerowych, ale to pochopna opinia. **Virocop**, który jest połączeniem platformówki ze strzelaniną, został stworzony z niebywałą precyzją w szczegółach. Doskonała grafika w perspektywie pseudo-3D nie tylko wygląda dobrze, ale także podnosi grywalność.

Gra oferuje wybór między muzyką, a samymi efektami dźwiękowymi. Tematy muzyczne zmieniają się wraz z poziomami i są zróżnicowane: od skocznych melodyjek na poziomie sportowym do bardziej dramatycznych tonów na poziomie przygodowym. Gdy wyłączysz muzykę, uzyskujesz efekty w stereo. Większość z nich to strzały czy eksplozje, ale dają wrażenie przebywania wewnątrz.

Grę rozpoczynasz ze swego rodzaju karabinem maszynowym oraz paroma bombami i minami. W miarę rozwoju gry można będzie lepiej się uzbroić, gdyż zaplanowano aż dwadzieścia różnych rodzajów broni (m.in. wyrzutnię podwójnych rakiet czy miotacz płomieni). Liczba strzałów, jaka jest potrzebna do zniszczenia wroga, zależy od jego wielkości i siły. Na niektórych przeciwników wystarczy użyć jednej dobrze skierowanej kuli, innych wykończy tylko moździerz.

Gra podzielona jest na pięć głównych sektorów, które są rozbite na mniej więcej dwadzieścia podpoziomów z oddzielnymi strefami kończącymi poziom na końcu każdego sektora. Umieszczono także pewną liczbę specjalnych bonusowych pomieszczeń, które nie tak łatwo odnaleźć. Aby ukończyć poziom, należy zniszczyć określoną liczbę wirusów (których ilość jest wyświetlona na górze ekranu). Lecz nie będzie to takie łatwe. Oprócz wyszczególnionej liczby wirusów, rozrzucono także mnóstwo innych wrogów, którzy stale będą próbowali skrócić życie DAVE'a. Są tam więc chipy komputerowe, piłki footballowe, czołgi-statki, minieżołnierze, itd. I przeciwnicy Ci sprawują się nadzwyczaj dobrze - na Twoje nieszczęście.

Powyższe rozwiązanie pozwala na dwojaki typ gry. Przy pierwszym sposobie należy puścić się przez poziomy, unikając ognia nieprzyjaciół i zatrzymywać się tylko dla zlikwidowania wirusa, w drugim natomiast należy atakować wszystkich wrogów, których widzisz. Ten ostatni sposób jest może wolniejszy i niebezpieczniejszy, lecz im więcej punktów zarobisz, tym większa szansa na zdobycie extra życia (znalejdujesz je także na poziomach).

Prawda, byłbym zapomniał, DAVE działa na baterię, której moc uzupełnia się, podążając przez poziomy.

Główna bohater **Virocopa** przypomina trochę pomalowanego na pomarańczowo R2D2 z "Gwiezdnych Wojen". Został on świetnie zanimowany, nawet biorąc pod uwagę jej małe wymiary. Porusza się, jak na prawdziwego robota przystało: oddzielnie korpus odpowiedzialny za ruch, a osobno głowa, która jest częścią strzelającą. Łącznie daje to fantastyczny efekt.

Istnieje w grze także opcja na dwóch graczy, jednak wykorzystano ją trochę inaczej niż zwykle. Nie będziesz miał do czynienia z dwoma DAVE'ami, jak należałoby się spodziewać. Tutaj gracze muszą stworzyć wybitnie zgrany zespół, gdyż jeden z nich odpowiedzialny będzie za korpus i związany z tym ruch, drugi natomiast - za głowę i strzelanie. Z początku na pewno się nie uda, ale nie przerywajcie - w miarę rozwoju gry staje się to coraz łatwiejsze

Życząc na koniec fantastycznej zabawy (szczególnie w zespole) pragnę zauważyć, że **Virocop** nie jest grą, która zachwyci i wciągnie od pierwszego wejrzenia. Ale pograj w nią trochę, a dostrzeżesz, że ma w sobie to coś, co potrafi wciągać na długie godziny.

RAP





ZRĘCZNOŚCIOWA





1 MB RAM, też AGA





Producent: Spectrum Holobyte

Telewizyjny serial Star Trek od wielu już lat bije w USA rekordy popularności. Jego bohaterowie są tam ponoć równie sławni, jak Marilyn Monroe, Elvis Presley czy Myszka Mickey. Sława ta zresztą sięga już teraz znacznie dalej, gdyż serial, a także pełnometrażowe jego wersje, z każdym rokiem podbijają serca widzów z całego świata - ostatnio coraz częściej także nasze.

Byłoby dziwnym, gdyby Amerykanie, znani z robienia pieniędzy na wszystkim, popularności tej nie wykorzystali do cna. Poza fanklubami Star Treka, w sumie bezinteresownymi, tamtejszy rynek zawalony jest tonami gadżetów związanych z serialem (plakatami, maskotkami, zabawkami, komiksami itp.). Także rynek gier komputerowych nie uchronił się przed inwazją załogi z Enterprise. Do dnia dzisiejszego powstały już dwie części cyklu; ostatnio zaś pojawiła się trzecia, dotycząca najnowszego filmu pełnometrażowego.

Podobnie jak dwie poprzednie części, także **Star Trek: The Next Generation, A Final Unity** jest przygodówką, choć zawierającą również nieco innych elementów. Gra rozłożona jest na serię misji. Z reguły trzeba będzie wysyłać zespół ludzi na planetę, na której narosły jakieś problemy. Tak jak w innych przygodówkach, pomysł polega na przemieszczaniu Twojego czteroosobowego zespołu po różnych lokacjach, rozmawianiu z napotkanymi postaciami oraz rozwiązywaniu zagadek. Wygląda prosto, prawda?

Gra zaczyna się na mostku kapitańskim Enterprise. Nagle w przestrzeni kosmicznej pojawia się garidiański statek atakujący mniejsze, także garidiańskie pojazdy. Ponieważ rzecz dzieje się w strefie neutralnej, załoga Enterprise postanawia interweniować. Osłony zostają opuszczone, uciekinierzy wzięci na pokład, a kapitan atakującego statku stanowczo poproszony o oddalenie się. Wybawieni z wdzięcznością opowiadają swoją historię. Okazuje się, że społeczeństwo garidiańskie bliskie jest wojny. Wszystko z powodu podziału społeczeństwa na dwie grupy: Patrycjuszy i Plebejuszy, oraz ich praw obywatelskich opartych na pismach Prawodawcy. Patrycjusze zawsze byli klasą panującą, ponieważ ich prawa i przywileje zostały postanowione w owych czterech księgach. Ale Plebejusze twierdzą, że istnieje piąta księga, dzięki której mogą rościć sobie prawo do władzy. Więcej nawet, pasażerowie uratowanego stateczku zdobyli ją, lecz zaginęła ona w trakcie ucieczki. Oczywiście, załoga Enterprise zgadza się pomóc w rozwiązaniu tej zagadki.

To wydarzenie jest głównym wątkiem przygody, ale gra jest bardziej złożona. Zawiera wiele podprzygód, które będziesz musiał przejść, zanim dojdziesz do szczęśliwego końca. Na przykład będziesz znajdował się o krok od jakiegoś celu, gdy przechwycisz nagle sygnał z prośbą o odnalezienie zaginionej osoby lub uratowanie mieszkańców zagrożonej stacji kosmicznej. To może być zresztą cokolwiek. Niektóre z przygód nie wpływają zasadniczo na główną historię, ale czasem Twoje decyzje mogą wpłynąć na dalsze losy załogi. I jeszcze jedno - kiedy rozpoczynasz misję, masz do wyboru siedem głównych postaci i dwie dodatkowe. Tylko od Ciebie zależy, kto weźmie udział w wyprawie (na najłatwiejszym poziomie zrobiono to za Ciebie). Myśl uważnie, zanim zbierzesz grupę, abyś nie musiał potem tracić czasu (rzeczywistego) na wymianę bohaterów.

Pod względem wizualnym gra jest rewelacyjna. Co pewien czas, zgodnie z głównym wątkiem, natykasz się na podobne do kinowych animacje. Interesujące jest to, że **Spectrum Holobyte** postanowiło nie używać zdigitalizowanych zdjęć aktorów i mimo że wszystkie postacie zostały wykreowane na ekranie komputera, nadal są rozpoznawalne razem z ich specyficznymi gestami. Także dźwięk jest świetny ze wszystkimi tymi bajerami ze Star Trek, nie wspominając o autentycznych (!) głosach bohaterów.

Niektórym być może będą sprawiać kłopoty działania w pokoju inżynieryjnym, ale i na to jest rada. **Spectrum Holobyte** przygotowało trzy poziomy

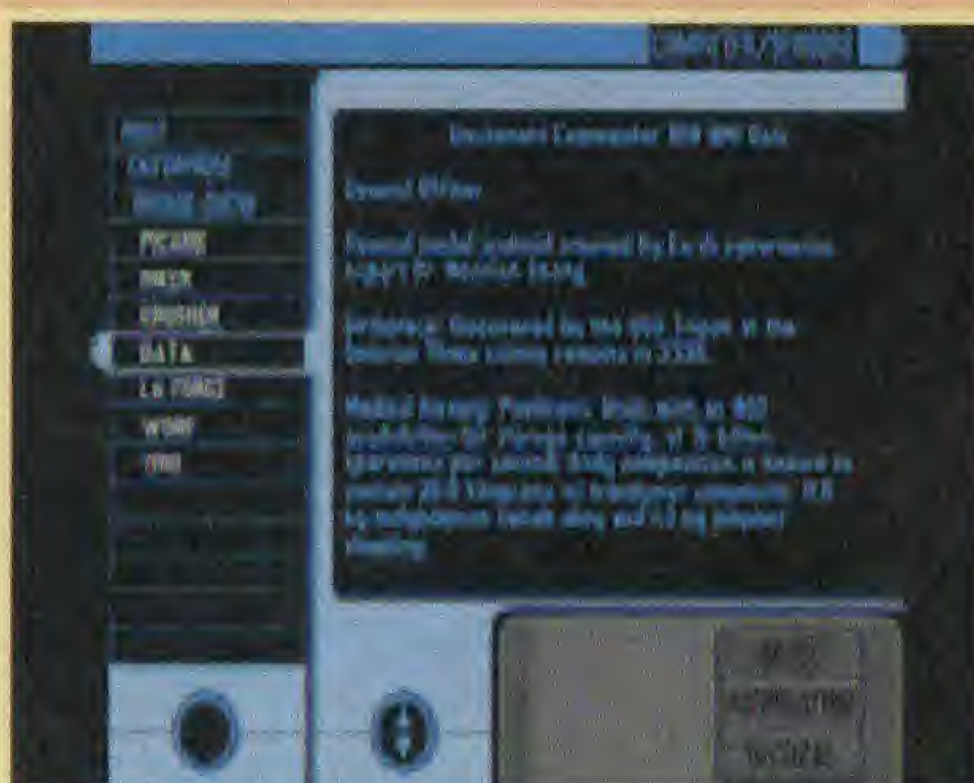




OPISY



Jeśli znajdujesz się w niebezpieczeństwie i musisz walczyć z wrogiem, zwróć się do Worfa. Kliknij na niego, aby móc korzystać z ekranu taktycznego, na którym będziesz planować bitwy.



Korzystając z komputera pokładowego Enterprise, można zdobyć mnóstwo cennych informacji. Możesz na przykład dowiedzieć się wszystkiego o personelu statku. Kliknij na Datę.



Jeśli chcesz wysłać kogoś na planetę czy stację kosmiczną, musisz udać się do pokoju z transporterem. Kliknij na turbowindę.



Całość akcji podczas przebywania na Enterprise przebiega na mostku kapitańskim. Stąd masz dostęp do innych miejsc na statku.



Jeśli chcesz jeszcze raz przejrzeć swoją misję lub zobaczyć jej postęp, kliknij na odznakę Picarda, a porozmawiasz z Centrum Dowodzenia Gwiezdnej Floty.



Kliknij na spodnie Picarda, aby mieć dostęp do ekranu astronawigacji. Z tego miejsca możesz zdecydować, dokąd zamierzasz polecieć. Może to być jakakolwiek planeta w galaktyce, jaką sobie wybierzesz.



Całość prac inżynieryjnych w maszynowni spoczywa w zdolnych rękach Geordi La Forge'a. Niestety, nie ma go na mostku, więc musisz kliknąć na turbowindę, aby sprawdzić ciąg, uszkodzenia itp.





trudności i na najłatwiejszym nie trzeba się martwić o działanie statku.

Star Trek: The Next Generation, A Final Unity jest bez wątpienia najlepszą jak dotąd grą z tej serii, a przygody doskonale oddają ducha telewizyjnego serialu. Co więcej, gra została zaaprobowana przez Paramount, który jest producentem filmu. Spotykasz tam wszystkie dobrze znane postacie : Picarda, Troi, Data, Worfa, La Forge, Rikera i Crushera. Oczywiście, jeśli zdecydujesz się zagrać w tę grę, a powinieneś, jeśli mienisz się prawdziwym miłośnikiem serialu.

RAP

Dla niecierpliwych mam niespodziankę, rozwiązanie pierwszej misji. Oto ono.

Daenub, prezydent Cymkoe, kompanii poszukującej nowych źródeł energii, powiadamia Cię, że jedną z ich orbitalnych stacji poszukiwawczych zaatakował nieznany statek. Prezydent prosi Cię o pomoc. Kiedy przybywasz w pobliże stacji Mertens, bo tak się ona nazywa, otrzymujesz ponure wieści. Systemy dostarczania mocy wciąż słabną i jeśli szybko nie zareagujesz, wkrótce zginą tysiące ludzi. Nadszedł czas, aby zebrać drużynę.



La Forge donosi, że w każdej chwili mogą zawieść na stacji systemy podtrzymywania życia. Coś dziwnego "osusza" źródło mocy i musisz szybko znaleźć alternatywne źródło energii.

Napotykasz ranną kobietę uwięzioną pod kablem. Użyj fazerów, aby ją uwolnić. W zamian powie Ci, jak włączyć zasilanie awaryjne. Komputer odpowiedzialny za to odnajdziesz w sekcji administracyjnej. Na szczęście kobieta przekazała Ci też odpowiednie hasło.

Teraz musisz dostać się do pokoju, w którym przeprowadza się kontrolę źródła zasilania, aby sprawdzić, co dzieje się naprawdę. Czeka Cię tam niemiła niespodzianka - maszyna Obcych, która zabije każdego, kto będzie chciał wejść do pomieszczenia. Maszyna pobiera energię przez jeden z przewodów. Zamknij dopływ prądu przy pomocy panelu kontrolnego, ażeby ją zmylić i przekonać, że pochłonęła już całą moc. Wydaje się, że trik się udał. Maszyna zniknęła. Możesz udać się do pomieszczenia kontrolnego. Na koniec pozostaje tylko pozbyć się problemu z zasilaniem. Sztuka polega na odpowiednim użyciu panelu kontrolnego. Oto kolejne zwycięstwo załogi Enterprise.



PRZYGODOWA





486DX2, CD-ROM, 8 MB RAM, SVGA, SB

OPISY



Producent: MicroProse

Firmy **MicroProse** nie trzeba nikomu przedstawiać. Programiści tego zespołu swą pozycję na rynku gier ugruntowali wieloma hitami, np. ***F-14 Fleet Defender*** czy nieśmiertelny ***Gunship 2000***. Nie przypadkiem wymieniłem symulatory, bowiem tego rodzaju gry są domeną **MicroProse**. Gra, którą chciałbym przedstawić w niniejszym artykule, także jest symulatorem lotniczym. Wyszła jeszcze w zeszłym roku i nie zdobyła takiego rozgłosu, jakiego można było się spodziewać, biorąc pod uwagę renomę firmy. Duży wpływ na taki stan rzeczy miał temat gry jednoznacznie określony podtytułem - **Pacific Air War**. Po słynnych "Asach Pacyfiku" żaden gracz nie da się już zaskoczyć oryginalnością tematu. Tym bardziej, że niebo nad Pacyfikiem wypełniły również maszyny z ***Origin*** (***Pacific Strike***). Ale dość już tych analiz; przejdźmy do samej gry.

REALIZM

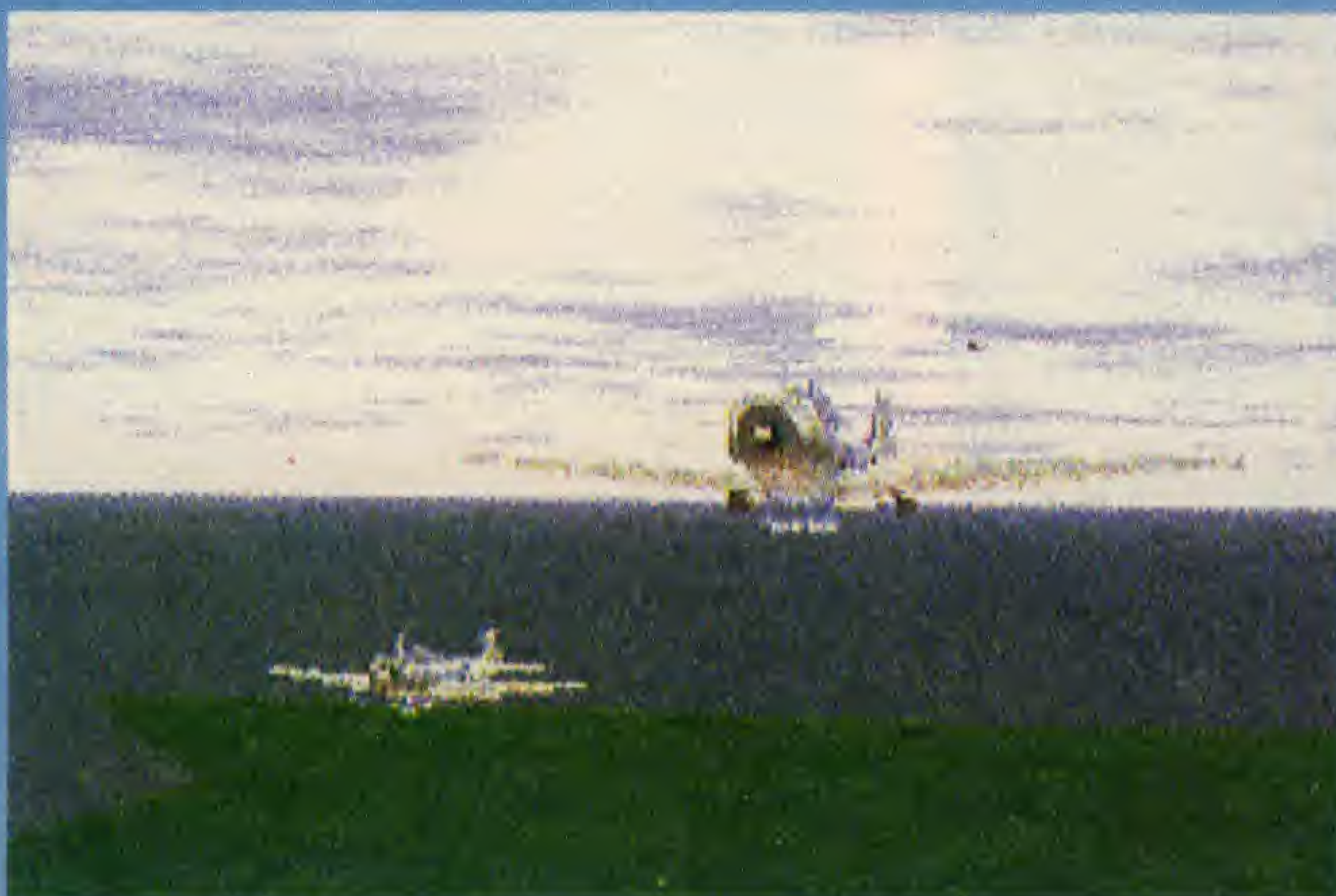
Wierność rzeczywistości to cecha wszystkich symulatorów **MicroProse**, nie dziwi więc fakt, że samoloty dopracowane są perfekcyjnie. Na taką opinię składa się mnóstwo szczegółów, np. okopcenie luf przy strzałach, małe obłoczki w okolicach silnika czy linie podziału blach na kadłubie i skrzydłach. Oczywiście, realizm nie kończy się na tych powierzchownych efektach, również latanie i kierowanie maszyną określone jest wieloma regułami: bardzo łatwo przeciągnąć, zbyt gwałtowne opadanie kończy się korkociągiem lub oberwaniem skrzydeł, przy strzelaniu należy pamiętać o oporze powietrza (no proszę, jednak w symulacjach starszych samolotów też można znaleźć coś nowego). Niestety, wraz ze wzrostem liczby wspomnianych szczegółów technicznych przeżycie misji w porównaniu do innych symulatorów stało się trudne, a szczęśliwe zakończenie kariery graniczy tu z cudem. Dlatego lepiej na początek wybrać

MISJE TRENINGOWE

Można je znaleźć w menu pojedynczych zadań. Misje te oparte są na autentycznych wydarzeniach dziejących się na Pacyfiku i przedstawiają konkretny epizod wybranej bitwy. Rodzajów misji jest siedem. Ich dostępność zależy od rodzaju samolotu: wymiatanie, patrol i eskorta dla myśliwców,









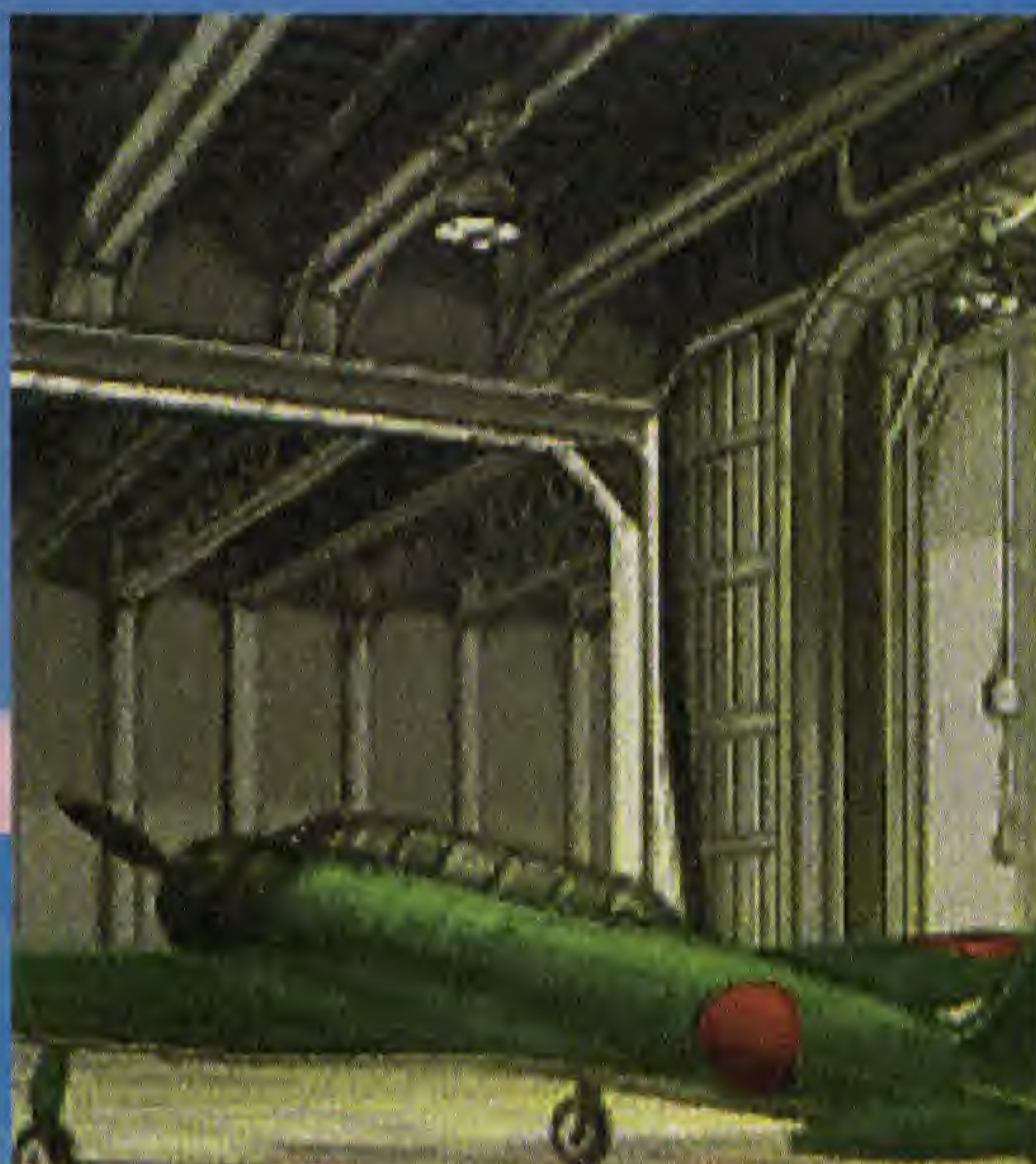


bombardowanie celów nawodnych i lądowych dla bombowców oraz torpedowanie i nalot na bazę dla torpedowców.

Gdy już solidnie potrenujesz, możesz pokusić się o rozpoczęcie kariery. Jak już wspomniałem, jest to najtrudniejszy etap w grze, zastrzeżony tylko dla najlepszych. Mniej doświadczeni gracze będą mogli sobie ułatwić grę, wprowadzając zmiany w oknie realizmu symulacji. Poza typowymi opcjami (kolizje, amunicja, umiejętności przeciwnika) znalazło się również szereg nowych, np. zawodność torped (szczególnie amerykańskich), uniki okrętów czy klasyfikacja trafień. Tuż przed startem można zmodyfikować pogodę i czas rozpoczęcia akcji. Jeszcze tylko odpowiednie uzbrojenie i można zostawić pas startowy daleko w tyle... Nawiasem mówiąc, dla większości (również dla mnie) dolot nad cel jest tylko stratą czasu. Proponuję od razu wcisnąć klawisz [C], który przenosi Cię na pole walki.

Do dużych plusów gry należy zaliczyć edytor misji, wiadomo bowiem, że ingerencja gracza w symulatorach często kończy się na modyfikowaniu nagranych filmów. Jedyną wadą jest słaba czytelność menu edytora, warto się jednak wysilić, by później móc uczestniczyć w ataku np. na "Yamato".

Najmniej skomplikowane zadania mają piloci myśliwców. Bez względu na misję zadanie jest jedno - zestrzel tyle samolotów wroga, ile zdołasz. Bombardowanie szczególnie celów nawodnych jest już nieco trudniejsze. Najpierw przedzieranie przez rejon walk myśliwców, a później szaleńcze nurkowanie. Tu trzeba wykazać się niezłym opanowaniem - nie dość, że tylny strzelec ma mnóstwo roboty, to artyleria dwoi się i troi, żeby Cię zestrzelić. Na dodatek nie ma żadnych powtórek, bomba jest jedna i koniec. Jeszcze trudniejsze jest torpedowanie. Oprócz wszystkich wymienionych już trudności dochodzi jeszcze sam proces zrzutu torpedy, który jest niezwykle precyzyjny, a jak tu być precyzyjnym w takich warunkach. Jeśli jednak męczy Cię nadmierny realizm, włącz autopilota i przesiądź się do kabiny tylnego strzelca (tylko w bombowcach).



Jak widzisz, wiele zależy od wybranej przez Ciebie

MASZYNY

czas więc powiedzieć o nich kilka słów. No cóż, tutaj **MicroProse** się nie popisał. Siedem samolotów amerykańskich i zaledwie trzy japońskie to zdecydowanie za mało. Szczególnie dotkliwy jest brak tych ostatnich (chodzi o Judy, Jill czy słynną Betty). Szkoda, w końcu to tak ważny aspekt każdego symulatora. Na pocieszenie w wydanym niedawno rozszerzeniu dodano Warhawka i Ki-18.

A teraz uwaga, coś zupełnie nowego w symulatorach:

DZIAŁANIA ZESPOŁAMI OKRĘTÓW

Tego jeszcze nie było. Możliwość koordynacji posunięć strategicznych w zależności od powodzenia walk bezpośrednich to naprawdę wspaniała rzecz. Dużo satysfakcji sprawia uczestnictwo w osobiście wypracowanych akcjach. Najpierw odpowiednio dowodzisz na morzu, by potem osobiście dokończyć akcję w powietrzu. Ze względu na nowatorski pomysł można tę opcję uznać za duży plus gry. Z kolei

INTERFEJS

jest mało wygodny i zdecydowanie pogarsza sytuację słabo znających angielski. Do tego dochodzą mało czytelne tabelki oraz ich dziwne umiejscowienie na ekranie. Trudno, w końcu w symulatorach nie to jest najważniejsze.

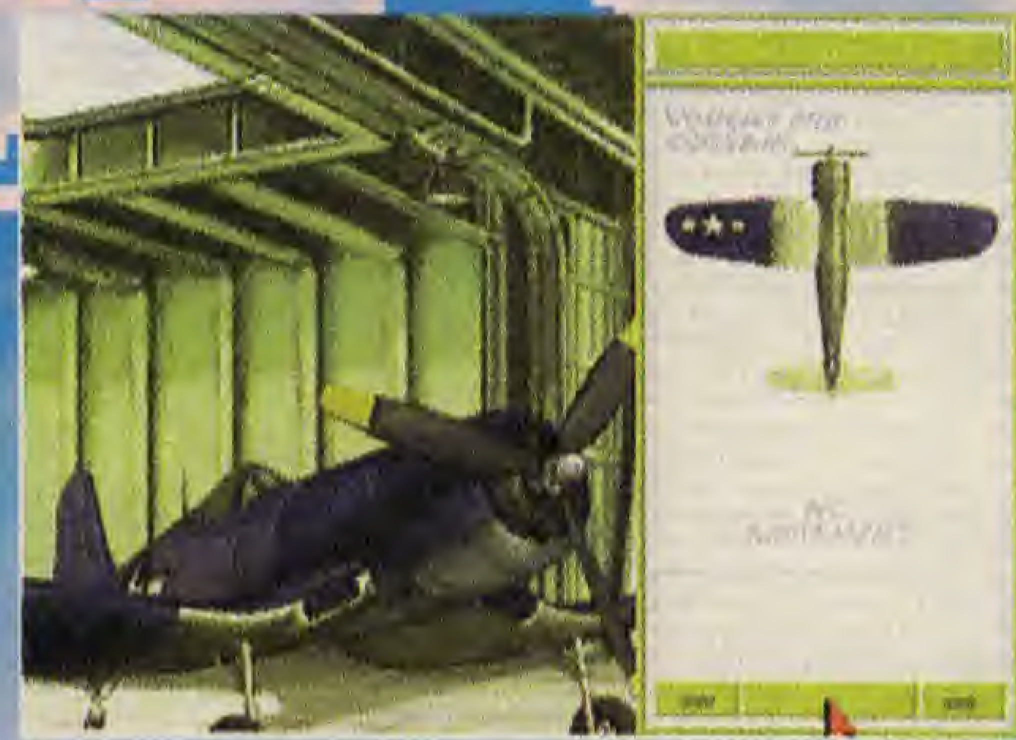
PODSUMOWANIE

Trudno jest o tej grze wypowiedzieć się jednoznacznie. Nie licząc kilku błędów, wszystko jest wykonane wzorowo. Według mnie symulator ten zdecydowanie wyróżnia się od innych. Świadczą o tym takie opcje, jak sterowanie lotniskowcami, edytor misji czy ulepszony rejestrator filmów. Dzięki temu **1942** zyskuje na oryginalności, której ostatnio zaczyna brakować. Myślę, że jest to wystarczający powód, aby samemu przekonać się o niesłuszności nazwy OCEAN SPOKOJNY.

Łukasz Dominiak

Dystrybutor
IPS Computer Group





SYMULACYJNA





386SX,
4 MB RAM,
VGA





Producent: New World Computing/Softgold

W odległej przyszłości, a może przeszłości, ludzie w niewyjaśnionych okolicznościach opuścili nagle Ziemię. Cały ich dotychczasowy dorobek przejęło jedenaście gatunków zwierząt. Podzieliły one między siebie planetę i tak na przykład mądre szczury zamieszkały w podziemiach, jelenie wzięły pod swoją opiekę lasy, łasice zamieszkały w wioskach itd. Świat bez kłótni, sporów i wojen bliski był ideałowi - biblijnemu rajowi. Wszystko jednak ma swój koniec. Okazuje się, że nawet ten wyimaginowany zwierzęcy świat nie jest wolny od wad. W noc poprzedzającą finał międzyzwierzęcych mistrzostw w warcaby skradziony został święty kamień zwany "Orb of Storm". Zwierzęta, szukając między sobą winnego, zrzucały winę jedno na drugie. I tak po kolei podejrzenia padały na jelenie, dziki, szczury. Ostatecznie do głosu doszły stare uprzedzenia, że to właśnie lisy znane są z "lepkich łap" i w końcu całą winą obarczono lisa Rifa - jak się domyślasz, zupełnie niesłusznie. Aby zdopingować lisa do poszukiwań i upewnić się, że korzystając z okazji po prostu nie ucieknie, dziki wzięły jako zakładniczkę przyjaciółkę Rifa. Oprócz tego zwierzęta z dwóch najbardziej wpływowych gatunków - dziki i jelenie - przydzieliły mu dwóch "aniołów stróżów". Jak się później przekonasz, w czasie poszukiwań magicznego kamienia oddadzą Ci oni nieocenione usługi i będą całkiem przydatnymi pomocnikami.

Tak przedstawia się introdukcja do gry przygodowej pt. **Inherit the Earth**. David Joiner, pomysłodawca całego przedsięwzięcia, stworzył nową digitalizowaną bajkę na szklanym komputerowym ekranie. W dodatku bajkę całkiem zgrabnie opowiedzianą. Zresztą do grania zachęca nie tylko fakt, że jest to bardzo ładnie wykonana przygodówka, ale także to, iż nosi ona charakter gry role-playing. Trochę trudno w to uwierzyć, ale tak właśnie jest - przypomina to sytuację z grą ***Ishar 3***, tylko że w odwrotnych proporcjach.





Aby jak najbardziej uprościć sterowanie, wykorzystano znaną z gier ***Sierry*** technikę (Point&Click) polegającą na kliknięciu na miejsce, do którego chce się iść, bądź też na osobę, z którą chce się porozmawiać itd. Jako gracz sterujesz bezpośrednio lisem (jeleń i dzik kroczą za nim automatycznie). Podróżować będziesz przez bajecznie kolorowe, pseudotrójwymiarowe tereny, przy czym wędrówka między poszczególnymi częściami zwierzęcego świata (np. między wioską a zamkiem bądź lasem a szczurzymi kanałami) odbywa się przy pomocy mapy. Do Twojej dyspozycji oddany został repertuar ośmiu możliwych rozkazów (bierz, użyj, rozmawiaj itd.). Poza tym ważne jest, że plecak wydaje się być bez dna, dlatego też możesz zbierać podczas wędrówki dosłownie wszystko, nie martwiąc się, że po jakimś czasie będziesz musiał coś wyrzu-





cić. Dużym ułatwieniem dla wszystkich graczy będzie z pewnością wykorzystanie w grze prawego przycisku myszy. Najeżdżając na dany przedmiot lub postać, automatycznie ukażą się możliwe do wydania w tej sytuacji rozkazy, które uruchomić będziesz mógł właśnie przy pomocy prawego przycisku myszy.

Na ekranie pojawia się trochę tekstu, dlatego też polecana jest przynajmniej częściowa znajomość języka angielskiego (istnieje również wersja niemiecka, włoska i hiszpańska). Oczywiście, dla mniej zaawansowanych przewidziano możliwość zwolnienia szybkości wyświetlania tekstu, a nawet jego przełączanie dopiero po naciśnięciu lewego przycisku myszy.

Graficznie gra jest wykonana co najmniej dobrze. Wersja dla Amigi z kośćmi AGA dorównuje poziomem tej na IBM PC. Poza tym produkt charakteryzuje się również niezłą animacją (IBM PC). Wersja na Amigę bez 4 MB RAM bądź też karty turbo działać będzie nieco wolniej, zaś scrolling może się "haczyć", ale autorzy pomyśleli i o tym. W menu masz możliwość dostosowania wyświetlanej grafiki do możliwości Twojego komputera (opcji tej nie ma w wersji na IBM PC). Podobnie rozwiązano problem szybkości wyświetlania tekstu. Poza tym podczas gry amigowcy posiadający HDD będą mogli w pełni docenić zalety takiej konfiguracji. Mniej szczęśliwi będą musieli często bawić się przekładaniem 12 dyskietek (tyle właśnie liczy pełna wersja gry na Amigę). Naturalnie, aby trochę przyspieszyć działanie programu, można wyłączyć dźwięk, ale co to za przyjemność grać bez muzyki. Moim zdaniem warto trochę dłużej poczekać, by w pełni móc delektować się doskonale uzupełniającą klimat gry muzyką.

Wszystko to, co napisałem powyżej, czyni **Inherit the Earth** ciekawą propozycją dla wszystkich fanów prostych, a równocześnie doskonale wykonanych i posiadających oryginalny nastrój gier przygodowych. To coraz rzadziej spotykane połączenie w tego typu produkcjach, warto więc sięgnąć po tę właśnie grę.



Dariusz Lewkowski



Będziesz musiał wcielić się w postać Rifa, zadośćuczynić sprawiedliwości i "odkręcić" całą tę zawiłą sprawę.

PRZYGODOWA

ric

PC	Amiga	CD32
386, 4 MB RAM, VGA, SB	1 MB RAM, też AGA	CD32

OPISY



CAMPAIGN II

Producent: Empire Software



Niedawno, za sprawą firmy ***Mark-Soft***, na polskim rynku gier pojawił się program **Campaign 2**. Podobnie jak pierwsza część, gra ta jest programem taktycznym. Oferuje rozgrywanie jednego z sześciu konfliktów lądowych po II Wojnie Światowej: Korea 1950, Wojna Sześciodniowa 1967, Yom Kippur 1973, Wietnam 1962, Wojna Irak - Iran 1980 i Kuwejt 1991. Każdy konflikt składa się z kilku kampanii podzielonych na poszczególne bitwy. Do programu dołączone jest także czteranaście bitew trenigowych. Umożliwiają one poznanie systemu prowadzenia walki na poszczególnych szczeblach dowodzenia. Ponadto masz też możliwość samodzielnego przygotowywania bitew, ponieważ do programu dołączono edytor map.

W trakcie gry dowodzisz jedną ze stron. Masz do wyboru Czerwonych i Niebieskich. Czerwoni symbolizują armie bloku komunistycznego, a Niebiescy to państwa NATO. Dowodzenie jest mo żliwe na dwóch poziomach. Możesz skoncetrować się na dowodzeniu poszczególnymi jednostkami, pomijając część symulującą bezpośrednią walkę pomię dzy pojazdami. Masz również możliwość prowadzenia walki na najniższym szczeblu dowodzenia, pozostawiając strate gię komputerowi.

Ogólna ocena wypada bardzo pozytywnie. Mimo że program nie charakteryzuje się zbyt efektowną grafiką i dźwiękiem, przyciąga rzesze graczy - nie tylko strategów i taktyków, ale również specjalistów od prostych symulacji.

Heinz F.





Dystrybutor:
MarkSoft



SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK

Lp.	Tytuł	Wymagania	Cena
Gry PC 3,5" Gry PC 3,5" Gry PC 3,5" Gry PC 3,5" Gry PC 3,5"			
1.	1942: Pacific Air War	386, 4 MB RAM, VGA	96,-
2.	3D Pool		15,-
3.	Action Fighter		15,-
4.	Addiction		35,-
5.	Aladdin	386, 4 MB RAM	80,-
6.	Alien Breed		37,-
7.	Alien Breed Tower Assault		88,-
8.	Another World	EGA/VGA	25,-
9.	Arcade Pool		46,-
10.	Armored Fist	386, 4 MB RAM	81,-
11.	Arnie II		24,-
12.	Batman Returns	386, 4 MB RAM	71,-
13.	Bionic Commando		15,-
14.	Birds of Prey	EGA/VGA	19,-
15.	Blade of Destiny	AT, 1 MB RAM, VGA	61,-
16.	Blasteroids		15,-
17.	Blues Brothers Jukebox Adventure		37,-
18.	Brutal Football		43,-
19.	Budokan	EGA/VGA	19,-
20.	Bureau 13	386DX, 4 MB RAM, 13 MB HDD	86,-
21.	Buzz Aldrin's Race into Space	AT, 570 KB RAM, 16 MB HDD, VGA	49,-
22.	Cadaver/Payoff	EGA/VGA	25,-
23.	Campaign 2		99,-
24.	Cannon Fodder 2	386DX40, 8 MB RAM	61,-
25.	Car & Driver	VGA	31,-
26.	Carnage		13,-
27.	Carrier Command		15,-
28.	Christmas Lemmings 94/95	AT, 640 KB RAM	68,-
29.	Classic Collection (4 gry)		31,-
30.	Colonization	386-16, 2 MB RAM, VGA, 12 MB HDD	86,-
31.	Commanche	386, 4 MB RAM	92,-
32.	Cuckoo Zoo (polska wersja tekstu)	386-16, 4 MB RAM, VGA, 14 MB HDD	68,-
33.	Dangerous Streets		29,-
34.	Dawn Patrol		99,-
35.	Demon Blue		18,-
36.	Desert Strike	386, 1 MB RAM	61,-
37.	Digital Warriors		24,-
38.	Dracula	AT, 1 MB RAM	19,-
39.	Dreamweb		99,-
40.	Dune	VGA	19,-
41.	Dungeon Master	VGA	25,-
42.	E-motion		15,-
43.	Ecstatica	486DX33, 4 MB RAM	95,-
44.	Electro Body		24,-
45.	Epic Pinball		26,-
46.	Euro Soccer		29,-
47.	Evasive Action		49,-
48.	Excessive Speed		41,-
49.	F-14 Fleet Defender	386, 4 MB RAM, VGA, 12 MB HDD	74,-
50.	F-15 Strike Eagle III	386, 2 MB RAM, VGA, 10 MB HDD	61,-
51.	F-19	EGA/VGA	19,-
52.	FIFA International Soccer	386-25, 4 MB RAM, VGA	61,-
53.	Fields of Glory	386-16, 2 MB RAM, MCGA, 12 MB HDD	61,-
54.	Flashback	VGA	25,-
55.	Fliper		30,-
56.	Frankenstein		30,-
57.	Frontier Elite II	386, 2 MB RAM	37,-
58.	Furry of the Furries		53,-
59.	Future Wars	EGA/VGA	25,-
60.	Game Over 2		29,-
61.	Gear Works		22,-
62.	Genesia		53,-
63.	Guilty	386DX40, 4 MB RAM	86,-
64.	Gunship 2000	EGA/VGA	31,-
65.	Hand of Fate (polska wersja tekstu)	386-25, 4 MB RAM, VGA	68,-
66.	Harpoon II	386-25, 4 MB RAM, VGA	80,-
67.	Heartlight		24,-
68.	Hired Guns	386, 1 MB RAM	37,-
69.	Hoyle Book of Games vol. 1	EGA/VGA	19,-
70.	Hoyle Book of Games vol. 2	EGA/VGA	19,-
71.	Hoyle Book of Games vol. 3	EGA/VGA	19,-
72.	Humans 2	AT, 1 MB RAM	37,-
73.	Indiana Jones Action		15,-
74.	IndyCar Racing	386DX25, 4 MB RAM, VGA, 15 MB HDD	57,-
75.	Innocent	AT, 1 MB RAM	47,-
76.	International Athletics		13,-
77.	International Soccer		19,-
78.	International Tenis		13,-
79.	Isle of The Dead		37,-
80.	Jazz Jackrabbit		30,-
81.	Jazz Jackrabbit 2		30,-
82.	Jonny Quest		29,-
83.	KA-50 Hokum	386DX40, 4 MB RAM	86,-

Lp.	Tytuł	Wymagania	Cena
84.	Kasparov's Gambit	386SX-16, 4 MB RAM, VGA, 11 MB HDD	68,-
85.	King's Quest 1	EGA/VGA	31,-
86.	King's Table	386, 1 MB RAM	66,-
87.	Kingmaker	AT, 1 MB RAM, VGA	61,-
88.	Klik & Play	386, 4 MB RAM, VGA	86,-
89.	Lands of Lore	386, 2 MB RAM, VGA, 21 MB HDD	86,-
90.	Larry I	VGA	25,-
91.	Legends of Valour	VGA	25,-
92.	Leisure Suit Larry VI	386, 4 MB RAM, VGA, 15 MB HDD	74,-
93.	Liga Polska Manager '95		40,-
94.	Links - Golf	VGA	19,-
95.	Lion King	386, 4 MB RAM, karta dźwiękowa	80,-
96.	Litil Divil	386-25, 4 MB RAM	70,-
97.	Mad Pack (4 gry)		21,-
98.	Magic Carpet	486DX50, 8 MB RAM	86,-
99.	Manhunter 2	EGA/VGA	25,-
100.	Menu! + Pasjans		13,-
101.	MicroProse Soccer		15,-
102.	Nascar Racing	386, 4 MB RAM	74,-
103.	New World of Lemmings	386, 4 MB RAM	87,-
104.	Nomad	386, 4 MB RAM	77,-
105.	One Must Fall		41,-
106.	Operation Combat 2		24,-
107.	Operation Harrier		15,-
108.	Operation Stealth	VGA	25,-
109.	Oscar		31,-
110.	Pacific Strike	386, 4 MB RAM, VGA	68,-
111.	Patriot	386SX, 4 MB RAM, VGA-VESA	55,-
112.	Piotrków 1939	386SX, 2 MB	57,-
113.	Pirates!	EGA/VGA	19,-
114.	Police Quest I	VGA	31,-
115.	Powermonger	EGA/VGA	19,-
116.	Privateer	386-25, 4 MB RAM, 20 MB HDD	74,-
117.	Project-X		60,-
118.	Quarantine	386, 8 MB RAM	70,-
119.	Quest for Glory I	VGA	31,-
120.	Rally Championships		35,-
121.	Rampart	EGA/VGA	19,-
122.	Return of the Phantom	AT, 2 MB RAM, VGA/MCGA, 8 MB HDD	61,-
123.	Rick Dangerous I		15,-
124.	Rick Dangerous II		15,-
125.	Risky Woods	EGA/VGA	19,-
126.	Robbo		24,-
127.	Robocod		15,-
128.	Santa Xmas Caper		26,-
129.	Saper		13,-
130.	Seal Team	AT, 640 KB RAM, VGA	25,-
131.	Seawolf	386-25, 4 MB RAM, VGA, 19 MB HDD	61,-
132.	Shadowcaster	386SX, 4 MB RAM, VGA, 16 MB HDD	61,-
133.	Shadowlands	EGA/VGA	19,-
134.	Sink or Swim		19,-
135.	Smuś		19,-
136.	Soccer Superstars		70,-
137.	Soltys (5 dyskietek)		37,-
138.	Space Hulk	386, 4 MB RAM, VGA/MCGA	65,-
139.	Space Quest I	VGA	31,-
140.	Sports Pack (4 gry)		21,-
141.	Spy Master		24,-
142.	Star Crusader	386, 2 MB RAM	81,-
143.	Star Pack (4 gry)		44,-
144.	Street Fighter		15,-
145.	Street Fighter II	VGA	25,-
146.	Stunt Car Racer		15,-
147.	Subwar 2050 (polska wersja tekstu)	386, 1 MB RAM, VGA	80,-
148.	Super Ninjas		29,-
149.	Superfrog		60,-
150.	Superlex		49,-
151.	Syndicate (polska wersja tekstu)	386, 4 MB RAM, VGA	70,-
152.	System Shock (polska wersja tekstu)	486DX33, 4 MB RAM, VGA, 30 MB HDD	104,-
153.	TV Sport Boxing		24,-
154.	Task Force 1942	386, 2 MB RAM, VGA/MCGA	68,-
155.	Tesserae	386	64,-
156.	Theme Park	386, 4 MB RAM, VGA-VESA, 18 MB HDD	80,-
157.	Tornado		58,-
158.	Transport Tycoon	386-20, 4 MB RAM, VGA	86,-
159.	Trolls		26,-
160.	Turbo Pack (4 gry)		21,-
161.	UFO: Enemy Unknown	386-20, 4 MB RAM, VGA, 10 MB HDD	68,-
162.	Ultima Underworld	386SX, 2 MB RAM, 14 MB HDD	74,-
163.	Ultimate Body Blows		80,-
164.	Utopia	386, 2 MB RAM	31,-
165.	Valhalla		47,-
166.	Whizz		36,-
167.	Wing Commander	EGA/VGA	19,-
168.	Wing Commander Armada	386DX, 4 MB RAM, VGA-VESA	68,-

Lp.	Tytuł	Wymagania	Cena
169.	Winter Supersports		24,-
170.	Wolfpack	AT, 640 KB RAM, VGA	51,-
171.	World Cup Year 94 (4 gry)		90,-
172.	X-COM: Terror z głębin (polska wersja tekstu)	486DX33, 4 MB RAM, 10 MB HDD	86,-
173.	Xenobots	AT, 1 MB RAM, VGA	43,-
174.	Xenon II		15,-
175.	Zool	386	37,-
176.	Zool 2	386, 2 MB RAM	47,-
177.	Żmija		15,-
Gry PC CD-ROM Gry PC CD-ROM Gry PC CD-ROM Gry PC CD-ROM			
178.	3ft Six Pack		116,-
179.	5ft Ten Pack vol. #1		142,-
180.	5ft Ten Pack vol. #2		142,-
181.	5ft Ten Pack vol. #3		146,-
182.	7th Guest		87,-
183.	Aces over Europe		108,-
184.	Aces over Pacific		108,-
185.	Aegis: Guardian of the Fleet		97,-
186.	Alien Breed Tower Assault		101,-
187.	Alien Logic		94,-
188.	Alone in the Dark III		98,-
189.	Armored Fist	386, 4 MB RAM	81,-
190.	Battle Isle 2		110,-
191.	Beauty & the Beast		72,-
192.	Beneath a Steel Sky		82,-
193.	Big Red Adventure		72,-
194.	Bioforge	486DX40, 8 MB RAM	110,-
195.	Blade Warior (+5 hitów shareware)		30,-
196.	Blues Brothers (+5 hitów shareware)		30,-
197.	Buny Bricks (+5 hitów shareware)		30,-
198.	Bureau 13		139,-
199.	Commanche	386, 4 MB RAM	92,-
200.	Commander Blood		104,-
201.	Crazy Cars III (+5 hitów shareware)		30,-
202.	Crime Patrol		129,-
203.	Crime Patrol 2: Drug Wars		129,-
204.	Critical Path		85,-
205.	Cyberia		129,-
206.	Cyberwar		196,-
207.	Cyclones		94,-
208.	Dark Forces		183,-
209.	Dawn Patrol		96,-
210.	Defender of the Crown (+5 hitów shareware)		30,-
211.	Descent		165,-
212.	Desert Strike		106,-
213.	Discworld	386DX40, 4 MB RAM	104,-
214.	Doomsday		46,-
215.	Dragon Lore		85,-
216.	Dreamweb		102,-
217.	Dune		68,-
218.	Ecstatica	486DX33, 4 MB RAM	80,-
219.	F-14 Fleet Defender Gold	386, 4 MB RAM, VGA, Windows	159,-
220.	FIFA International Soccer	386-25, 4 MB RAM	74,-
221.	Flight Unlimited	486DX33, 8 MB RAM, SVGA	189,-
222.	Frontier Elite II	386, 2 MB RAM	47,-
223.	Gabriel Knight "Sins of the Fathers"		91,-
224.	Ghost Busters (+5 hitów shareware)		30,-
225.	Great Naval Battles 2		92,-
226.	Guilty	386DX40, 4 MB RAM	86,-
227.	Hell	486, 4 MB RAM	104,-
228.	International Soccer CD		39,-
229.	Iron Helix		88,-
230.	Jutland		59,-
231.	Kids Rule OK		69,-
232.	King's Quest VI		75,-
233.	King's Table	386, 1 MB RAM	63,-
234.	Kingdom the Far Reaches		139,-
235.	Klik & Play	386, 4 MB RAM, VGA	110,-
236.	Labirynth of Time	386SX16, 4 MB RAM, VGA	61,-
237.	Legend of Kyrandia I		87,-
238.	Legend of Kyrandia II "Hand of Fate"		73,-
239.	Legend of Kyrandia III "Malcolm's Revenge"		129,-
240.	Leisure Suit Larry VI		73,-
241.	Litil Divil	386-25, 4 MB RAM	70,-
242.	Little Big Adventure	386-25, 4 MB RAM, VGA	104,-
243.	Lost Eden		159,-
244.	Lownmover Man		75,-
245.	Maabus		170,-
246.	Mad Dog Mc Cree 1		66,-
247.	Mad Dog Mc Cree 2		79,-
248.	Magic Carpet	386-25, 4 MB RAM, VGA	110,-
249.	Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle		88,-
250.	MegaPack		175,-
251.	MegaPack 2		169,-

FIGHTER WING™






GEMSOFT CORP.™
Świat Gier
KOMPUTEROWYCH

SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK

Lp.	Tytuł	Wymagania	Cena
252.	MegaRace		43,-
253.	Menzoberranzan		98,-
254.	Microcosm		65,-
255.	Mortal Kombat II		159,-
256.	Myst		144,-
257.	NHL Hockey	386-25, 4 MB RAM, VGA	74,-
258.	New World of Lemmings	386, 4 MB RAM	79,-
259.	Noctropolis	386-25, 4 MB RAM, VGA	80,-
260.	Novastorm	386SX, 4 MB RAM	71,-
261.	OutPost		110,-
262.	Panzer General		82,-
263.	Privateer	386, 4 MB RAM	49,-
264.	Putt Putt Goes to the Moon		108,-
265.	Putt Putt Joins the Parade		72,-
266.	Pyrotechnica	486SX, 4 MB RAM	92,-
267.	Quantum Gate		94,-
268.	Quantum Gate 2: Vortex		244,-
269.	Quarantine	386, 8 MB RAM	79,-
270.	Rally Championships		68,-
271.	Ravenloft		98,-

Lp.	Tytuł	Wymagania	Cena
272.	Rebel Assault		128,-
273.	Return of the Phantom		106,-
274.	Return to Zork		81,-
275.	Rise of the Robots		111,-
276.	Rise of the Triad		20,-
277.	Rocket Ranger (+5 hitów shareware)		30,-
278.	Santa Xmas Caper CD		39,-
279.	Sindbad (+5 hitów shareware)		30,-
280.	Soccer Superstars		70,-
281.	Space Hulk	386, 4 MB RAM, VGA/MCGA	65,-
282.	Space Pirates		129,-
283.	Star Crusader	386, 2 MB RAM	81,-
284.	Super Strike Commander	386, 4 MB RAM	49,-
285.	System Shock	486DX33, 4 MB RAM, VGA	104,-
286.	Terminal Velocity		127,-
287.	The Journeyman Project	386, 8 MB RAM	85,-
288.	The King of Chicago (+5 hitów shareware)		30,-
289.	Thomas Collection		80,-
290.	Titan's Legacy		95,-
291.	Top 10 Pack		183,-

Lp.	Tytuł	Wymagania	Cena
292.	Tornado		61,-
293.	Tuneland		100,-
294.	TV Sports Basketball (+5 hitów shareware)		30,-
295.	UFO: Enemy Unknown	386-20, 4 MB RAM, VGA	104,-
296.	US Navy Fighters	486DX25, 4 MB RAM	104,-
297.	USS Ticonderoga		98,-
298.	Ultimate Body Blows		85,-
299.	Virtuoso		95,-
300.	WarCraft Orcs & Humans		159,-
301.	Whizz		40,-
302.	Who Shoot Johnny Rock		69,-
303.	Wing Commander Armada	386DX, 4 MB RAM, VGA-VESA	68,-
304.	Wing Commander II	386, 4 MB RAM	49,-
305.	Wing Commander III	486-50, 8 MB RAM, double speed CD-ROM	183,-
306.	Wings of Glory	486SX, 8 MB RAM	104,-
307.	Wolfpack	386	81,-
308.	World Cup Year 94 (4 gry)		92,-
309.	Zool	386	47,-
310.	Zool 2	386, 2 MB RAM	51,-

Lp.	Tytuł	Cena
	Gry AMIGA Gry AMIGA Gry AMIGA	
311.	3D Pool	15,-
312.	Action Fighter	15,-
313.	Agent Czesio	17,-
314.	Alert X	18,-
315.	Alfred Chicken	30,-
316.	Alien Breed	36,-
317.	Alien Breed Tower Assault	60,-
318.	Alien Target	20,-
319.	All Terrain Racing	72,-
320.	Another World	25,-
321.	Apidya	29,-
322.	Arcade Pool	33,-
323.	Arnie	13,-
324.	Arnie II	20,-
325.	Assassin	29,-
326.	Barbarian	15,-
327.	Bionic Commando	15,-
328.	Birds of Prey	19,-
329.	Black Crypt	19,-
330.	Blasteroids	15,-
331.	Blinky Scarry School	17,-
332.	Body Blows	25,-
333.	Brides of Drakula	22,-
334.	Brutal Football	43,-
335.	Budokan	19,-
336.	Cadaver/Payoff	25,-
337.	California Games II	15,-
338.	Campaign 2	90,-
339.	Cardiax	20,-
340.	Carnage	13,-
341.	Carrier Command	15,-
	Chaos Engine	37,-
342.	Classic Board Games	17,-
343.	Collection vol. ONE (Body Blows, Superfrog,	
344.	Overdrive)	60,-
345.	Colonel's Bequest	25,-
346.	Cruise for a Corpse	25,-
347.	Crystal Dragon	52,-
348.	Cyber Kick	17,-
349.	Cyberion 3	24,-
350.	Dangerous Streets	29,-
351.	Dawn Patrol	90,-
352.	Deep Core	22,-
353.	Demon Blue	18,-
354.	Desert Strike	25,-
355.	Discer	17,-
356.	Doc Croc's...	13,-
357.	Dracula	19,-
358.	Dreamweb	90,-
359.	Dune	19,-
360.	Dungeon Master	25,-
361.	E-motion	15,-
362.	Edd The Duck 2	13,-
363.	Eksperyment Delfin	35,-
364.	Euro Soccer	29,-
365.	Explorer-lic. ASF	13,-
366.	F-1 Tornado	17,-
367.	F-17 Callenge	40,-
368.	FIFA International Soccer	61,-

Lp.	Tytuł	Cena
369.	Fantastic Dizzy	33,-
370.	Fields of Glory	61,-
371.	Fire Force	22,-
372.	Fist Fighter	13,-
373.	Flashback	25,-
374.	Football Director 2	35,-
375.	Frankenstein	13,-
376.	Frontier Elite II	37,-
377.	Furry of the Furries	53,-
378.	Future Wars	25,-
379.	Gear Works	29,-
380.	Genesia	53,-
381.	Global Gladiators	37,-
382.	Gunship 2000	31,-
383.	Heartlight	15,-
384.	Hired Guns	47,-
385.	Hokej Na Lodzie	13,-
386.	Hoyle Book of Games vol. 1	19,-
387.	Hoyle Book of Games vol. 2	19,-
388.	Hoyle Book of Games vol. 3	19,-
389.	Humans 2	31,-
390.	Hungary for Fun	14,-
391.	Impossible Mission II	15,-
392.	Indiana Jones Action	15,-
393.	Innocent	33,-
394.	International Soccer	17,-
395.	International Tennis	13,-
396.	K-240	61,-
397.	Kajko i Kokosz	38,-
398.	King's Quest 1	31,-
399.	King's Table	63,-
400.	Kingmaker	61,-
401.	Kingpin	41,-
402.	Knights of the Sky	25,-
403.	Larry I	25,-
404.	Lasermania II	13,-
405.	Legends of Valour	25,-
406.	Links - golf	19,-
407.	Lords of Time	31,-
408.	Manhunter 2	25,-
409.	Mean Arenas	22,-
410.	Medieval Warior	25,-
411.	Mentor	36,-
412.	Nine Lives	36,-
413.	Okręty	13,-
414.	Operation Harrier	15,-
415.	Operation Stealth	25,-
416.	Oscar	26,-
417.	Overdrive	25,-
418.	Pegasus	21,-
419.	Pinball Fantasies	40,-
420.	Pirates!	19,-
421.	Powermonger	19,-
422.	Project-X	40,-
423.	Qwak	40,-
424.	Rally Championships	43,-
425.	Rick Dangerous I	15,-
426.	Rick Dangerous II	15,-
427.	Risk Woods	19,-
428.	Road Rash	19,-
429.	Robocod	15,-

Lp.	Tytuł	Cena
430.	Santa Xmas Caper	20,-
431.	Saper	9,-
432.	Satan	29,-
433.	Seek and Destory	40,-
434.	Sen	17,-
435.	Sex Puzzle	18,-
436.	Shadowlands	19,-
437.	Sink or Swim	17,-
438.	Smuś	17,-
439.	Soccer Superstars	70,-
440.	Space Hulk	52,-
441.	Space Quest I	31,-
442.	Speed Pack	21,-
443.	Star Pack A/PC	44,-
444.	Street Fighter	15,-
445.	Street Fighter II	25,-
446.	Strip Poker 2	24,-
447.	Stunt Car Racer	15,-
448.	Summer Camp	20,-
449.	Syndicate	59,-
450.	Tag Team Wrestling	13,-
451.	Teleturniej	20,-
452.	The Kristal	34,-
453.	Theme Park	80,-
454.	Titanic Blinky	17,-
455.	Tornado	55,-
456.	Trolls	24,-
457.	Uridium II	40,-
458.	Utopia	31,-
459.	VaBank	13,-
460.	Vicky	13,-
461.	Whizz	32,-
462.	Wild West	13,-
463.	Wing Commander	19,-
464.	Winter Supersports	24,-
465.	World Cup Year 94 (4 gry)	77,-
466.	Xenon II	15,-
467.	Zeewolf	70,-
468.	Zombie	13,-
469.	Zool	37,-
	Gry AMIGA 1200 Gry AMIGA 1200	
470.	Aladdin	80,-
471.	Alfred Chicken	30,-
472.	Alien Breed Tower Assault	60,-
473.	Body Blows Galactic	80,-
474.	Dreamweb	90,-
475.	Fields of Glory	61,-
476.	Lion King	80,-
477.	New World of Lemmings	87,-
478.	Oscar	29,-
479.	Out to Lunch	30,-
480.	Overkill	30,-
481.	Rally Championships	55,-
482.	Soccer Superstars	70,-
483.	Super Stardust	80,-
484.	Surf Ninjas	29,-
485.	Theme Park	80,-
486.	Tornado	58,-
487.	Total Carnage	22,-
488.	Trolls	26,-

Lp.	Tytuł	Cena
489.	UFO: Enemy Unknown	68,-
490.	Uridium II	40,-
491.	Whizz	35,-
492.	Zool 2	47,-
	Gry CD32 Gry CD32 Gry CD32	
493.	Alfred Chicken	30,-
494.	Alien Breed Tower Assault	85,-
495.	All Terrain Racing	75,-
496.	Arcade Pool	53,-
497.	Big 6	61,-
498.	CD32 Games	18,-
499.	Dangerous Streets	47,-
500.	Fly Harder	31,-
501.	Gamer 13	18,-
502.	Gamer CD32 - zestaw 1	18,-
503.	Gamer CD32 - zestaw 2	18,-
504.	Gamer CD32 - zestaw 3	18,-
505.	Gamer CD32 - zestaw 4	18,-
506.	Gamer CD32 - zestaw 5	18,-
507.	John Barnes Football	31,-
508.	Kingpin	52,-
509.	Lamborghini	31,-
510.	Overkill + Lunar Command	30,-
511.	Quik	31,-
512.	Soccer Superstars	59,-
513.	Summer Olympix	47,-
514.	Super Stardust	80,-
515.	Superfrog	54,-
516.	Surf Ninjas	47,-
517.	Trolls	47,-
518.	Ultimate Body Blows	80,-
519.	Whales Voyage	47,-
520.	Whizz	59,-
	Gry MACINTOSH Gry MACINTOSH	
521.	7th Guest	131,-
522.	Critical Path	85,-
	Programy edukacyjne i użytkowe PC 3,5"	
523.	CD-ROM Shareware	21,-
524.	Covox	9,-
525.	DOS Sufler Plus	21,-
526.	English Reader	30,-
527.	English Reader - dodatkowe bazy	9,-
528.	EXE Pack	45,-
529.	FDKat	21,-
530.	GeoGraph - Mapa Polski	70,-
531.	Grammar Tree	33,-
532.	Italiano con Amore	35,-
533.	LAN Opiekun	150,-
534.	LAN Raport	100,-
535.	LAN Sufler	24,-
536.	Mapa Polski	65,-
537.	Pitagoras (1-2)	35,-
538.	Pitagoras (3-5)	33,-
539.	Poczta	200,-
540.	Softeczka 1	30,-
541.	Softeczka 2	30,-
542.	Softeczka 3	30,-
543.	Softeczka 4	30,-

Lp.	Tytuł	Cena
544.	Spiele mit Wort.	37,-
545.	XL Edit	21,-
546.	You & Me (1-2)	40,-
	Programy edukacyjne i użytkowe PC CD-ROM	
547.	American Heritage Talking Dictionary	78,-
548.	Animals - San Diego Zoo	46,-
549.	Berlitz Think & Talk - FRENCH	529,-
550.	Berlitz Think & Talk - GERMAN	529,-
551.	Berlitz Think & Talk - ITALIAN	529,-
552.	Berlitz Think & Talk - SPANISH	529,-
553.	Chadwick & Sneaky Egg Thief	149,-
554.	Compton's Interactive Enc. 1995	79,-
555.	Corel Gallery	179,-
556.	Filmy erotyczne	32,-
557.	Global Explorer	320,-
558.	Groller's Encyclopedia '95 v. 7.0	85,-
559.	Learn to Speak English	164,-
560.	Learning: Sitting on the Farm	69,-
561.	Learning: The Cat Came Back	69,-
562.	Leonardo the Inventor	88,-
563.	Living Books: Artur's Teacher...	78,-
564.	Living Books: Just Grandma & Me	78,-
565.	MS Art Gallery	131,-
566.	MS Beethoven	164,-
567.	MS Bookshelf 1994	222,-
568.	MS Cinemania 1995	195,-
569.	MS Dangerous Creatures	150,-
570.	MS Encarta 1995	149,-
571.	MS Explorapedia	195,-
572.	MS Magic School Bus	195,-
573.	MS Mozart	164,-
574.	MS Musical Instruments	91,-
575.	MS Schubert	164,-
576.	Mayo Clinic Family Health Book	72,-
577.	Media Euro	199,-
578.	OS/2 WARP v.3 for Windows	359,-
579.	Our Solar System	56,-
580.	Prince Interactive	130,-
581.	Przeboje Muzycznej Jedynki	56,-
582.	Space Adventure	54,-
583.	World Atlas 5.0	59,-
584.	Zdjęcia erotyczne	32,-
	Programy edukacyjne i użytkowe CD32	
585.	Aminet 6	55,-
	Programy edukacyjne i użytkowe MACINTOSH	
586.	American Heritage Talking Dictionary	78,-
587.	Animals - San Diego Zoo	93,-
588.	Berlitz Think & Talk - FRENCH	529,-
589.	Berlitz Think & Talk - GERMAN	529,-
590.	Berlitz Think & Talk - ITALIAN	529,-
591.	Berlitz Think & Talk - SPANISH	529,-
592.	Groller's Encyclopedia '95 v. 7.0	172,-
593.	Learn to Speak English	164,-
594.	Living Books: Artur's Teacher...	78,-
595.	Living Books: Just Grandma & Me	78,-
596.	Prince Interactive	138,-
597.	Przeboje Muzycznej Jedynki	56,-





Producent: 21st Century Entertainment

Od dłuższego czasu firma **Twenty First Century Entertainment Ltd.** jest niemal monopolistą w dziedzinie pinballi komputerowych. Co roku ukazuje się jakiś nowy tytuł. Po takich hitach, jak ***Pinball Fantasies***, ***Pinball Dreams 1*** i ***2***, przed wakacjami pojawił się na rynku nowy tytuł - **Pinball Mania**.

Czym gra różni się od swoich poprzedników? Przede wszystkim poprawiono scrolling. Nareszcie powierzchnia stołu przesuwa się bez zacięć (na PC zawsze istniał ten problem). Oczywistą rzeczą są też nowe stoły. W pinballu tym spotykasz się z cztérema planszami. Tarantula umiejscowiona jest w pajęczynie pająka o takiej samej nazwie, w Jailbreak jesteś odpowiedzialny za skazywanie i więzienie przestępców, Kick Off prezentuje rozgrywki w piłkę nożną, zaś Jackpot zabiera Cię w świat kasyna gry.

Cóż jeszcze ciekawego można napisać o tym pinballu? Nowością jest umieszczenie czterech flipperów na stole. W Jailbreaku umieszczono je nawet na krzyż, co komplikuje rozgrywkę. Poza tym bezmyślne odbijanie bili nie powoduje zbyt szybkiego podnoszenia stanu konta. Trzeba się porządnie namęczyć, aby nabić zadowolojącą ilość punktów. Liczą się przede wszystkim pozapalane wszelkiego rodzaju napisy.

Na zakończenie chciałbym poinformować o nowości wymyślonej przez programistów **21st Century Entertainment**. Otóż przed kilkoma dniami na rynku zachodnim pojawiła się wersja programu tylko i wyłącznie przeznaczona pod Windows. Nie różni się ona merytorycznie od wersji pod DOS-a, a jedynie jest dostosowana do wymogów środowiska okienkowego i zajmuje jeden kompakt.

Osobiście uznałem grę **Pinball Mania** za najlepszego pecetowego flippera, jakiego dotychczas wydano. Oczywiście, na pewno znajdą się tacy, którzy nie będą podzielać mojego zdania, ale nie mam zamiaru ich przekonywać - po prostu mnie gra ta zafascynowała.

Dźwiedź

F1 TARANTULA F2 REAK F3 KICK-OFF F4

ZRĘCZNOŚCIOWA

95%



386/33, 3 MB HDD, 530 KB RAM, VGA



WEB - zapalenie napisu podnosi bonus kolejno x2, x4, x6, x8, a następne po 20 tys. pkt.

FANG - zapalenie liter daje 12 mln i podświetlenie jednej SPIDERS LEGS.

Tunel FANG - najpierw zapalasz żółte strzałki, za drugim razem dostajesz 5 mln.

SPIN - każdy obrót Spinera zapala literę z napisu. Zapalenie napisu to 100 tys. pkt. i podniesienia wartości uderzenia w grzybek.

SPIDER LING - patrz TERROR.

VENOM SPINER - jeśli Tunel FANG jest zamknięty, to dostajesz od 100 tys. do 200 tys. pkt. Jeśli tunel FANG jest otwarty, to Venom Spiner przedłuża czas otwarcia o kolejne 5 sekund.

TERROR - zapalenie napisu otwiera Wrota Tunelu FANG i daje 250 tys. pkt. Wrota będą otwarte przez 90 sekund. Jeśli są otwarte, zapalany jest kolejny SPIDER LING i otrzymujesz 300 tys. pkt. Jeśli wszystkie SPIDER LING są zapalone, to kolejny TERROR daje Jackpot.

POISON - trafienie w ten tor zapala kolejną literę i daje kolejno 2 mln, 4 mln, 6 mln, 10 mln, 15 mln, 20 mln. Każde następne trafienie to 20 mln pkt.

SPELL TARANTULA - zapalenie lampek podświetla kolejną literę napisu Tarantula i otwiera Pułapkę FEED ME. Pełen napis Tarantula daje 50 mln pkt.

SPIDERS LEGS - zapalenie wszystkich daje 50 mln pkt.

Pułapka FEED ME - trafienie daje 500 tys. pkt.

LAIR - umożliwia wygranie nagrody-niespodzianki w BALL TRAP.

Wrota Tunelu FANG - każde przejście bili przez Wrota daje dodatkowe 5 sekund ich otwarcia.

BALL TRAP - trafienie bili uruchamia ruletkę, na której możesz wygrać różne nagrody-niespodzianki.

SCARE - trafienie w tor SCARE zapala literę i daje kolejno 2 mln, 4 mln, 6 mln, 10 mln. Następne trafienia to 10 mln.



LAW - zapalenie wszystkich liter podwyższa bonus x2, x4, x6. Za każde następne zapalenie napisu jest Jackpot.

GUARD - zapalenie napisu uniemożliwia więźniom ucieczkę z powodu buntu (RIOT) lub zakończenia odsiadki. Daje także 500 tys. pkt.

SECURITY RAMP - kolejne wstrzelenia dają 100 tys., 200 tys., 300 tys., 400 tys. pkt. Każde następne przedłuża więźniom wyroki i daje 500 tys. pkt.

RIOT - trafienie powoduje bunt lub daje bonusy. Jeśli więźniowie uciekają, należy zapalić GUARD, aby ich powstrzymać.

Pułapka SENTENCE - jeśli podejrzany został zatrzymany i uznany winnym, powoduje wydanie wyroku. Daje też 3 mln pkt. za dwukrotne trafienie w czasie krótszym niż 30 sekund.

COP - zapalenie daje 50 tys. pkt i umożliwia zdobycie kolejnych bunusów w RIOT. Po zdobyciu kompletu bonusów każde trafienie po zapaleniu COP daje 10 mln pkt.

JAILBRAEK - skazanie kolejnych więźniów zapala kolejne litery. Pełen napis powoduje pojawienie się malejącej liczby. W tym czasie więźniowie uciekają z więzienia. Każde trafienie w punktowane miejsce powoduje dopisanie aktualnie wyświetlonej liczby do wyniku.

GUILTY/NOT GUILTY - stawia podejrzanego przed sądem. Uznanie za niewinnego (NOT GUILTY) zwalnia aresztowanego i daje 600 pkt. Uznanie za winnego (GUILTY) daje 3 mln pkt. i umożliwia wydanie wyroku (Pułapka SENTENCE).

Tunel ESCAPE - kolejne strzelenia podnoszą wartość od 50 tys. do 2 mln pkt., każde następne to 2 mln pkt.

ARREST - zapalenie powoduje aresztowanie podejrzanego i daje 350 tys. pkt.



Lampki BONUS - każde zapalenia kompletu STRIP mnoży bonus x2, x4, x6, x8. Każde następne zapalenie daje 250 tys. pkt.

Pułapka GOAL - po zapaleniu Napisu GOAL trafienie do Pułapki daje 2,5 mln pkt. i zapala kolejną literę Napisu KICK OFF.

Napis GOAL - zapalenie go uruchamia Pułapkę GOAL i daje 1,5 mln pkt.

SUB - zapalenie daje 250 tys. pkt. i umożliwia zmiany. Pierwsze zapalenie uruchamia prawą, kolejne lewą pułapkę.

POSITION PADS - przed rozpoczęciem meczu należy zapalić wszystkie cztery, aby wybrać drużynę. Daje to 500 tys. pkt. i uruchamia Pułapkę KICK OFF.

Pułapka KICK OFF - po wybraniu drużyny (POSITION PAD) trafienie daje 1 mln pkt. i rozpoczyna mecz. Jeśli mecz już trwa, daje to 300 tys. pkt. i GOAL.

Napis KICK OFF - zapalenie napisu daje 15 mln i rozpoczyna rzuty karne. Jest odliczany czas i za każde trafienie otrzymuje się 500 tys. pkt.

Pułapka FOUL - każde trafienie przenosi Cię do następnej rundy i daje odpowiednio: 1 - 100 tys., 2 - 200 tys., 3 - 300 tys., 4 - 400 tys., ćwierćfinał - 500 tys., półfinał - 750 tys., finał - 1 mln pkt. Następne trafienia to każdorazowo 10 mln pkt.



Pułapka HI/LOW - wrzucenie bili uruchamia grę, w której flipperami należy wybrać czy wylosowana karta ma być wyższa czy niższa od aktualnie wyświetlanej. Wygrana dodaje punktów i zapala literę w Napisie JACKPOT.

THE FOUR ACES - zapalenia wszystkich podnosi wartość bonusa x2, x4, x6, x8, a następne to dodatkowe 2,5 mln pkt.

REELS - zapalenie napisu daje 500 tys. i umożliwia grę w FRUIT MACHINE.

WIN - zapalenie napisu daje losową nagrodę w wysokości od 50 tys. do 100 tys. pkt. Co czwarte zapalenie daje Extra Ball.

Pułapka ROULETTE - trafienie uruchamia koło ruletki.

Rampa Ruletki - wstrzelenie zgodne z kierunkiem ruchu wskazówek zegara zmienia kolor wygrywający w ruletce i daje 750 tys. pkt. Strzał w odwrotnym kierunku wrzuca bilę do Pułapki ROULETTE.

Tunel pod Kołem Ruletki - dwukrotne trafienie w czasie krótszym niż 20 sekund daje 100 tys. pkt.

Pułapka CRAPS/REELS - uruchamia FRUIT MACHINE lub wykonuje rzut Kośćmi

Prawy JA - zapalenie daje losowy wynik od 50 tys. do 1 mln pkt. 10 mln otrzymujesz również po zapaleniu liter w ciągu 30 sekund od gry w Kości.

Napis JACKPOT - zapalenie napisu daje 50 mln pkt. Kolejne litery zapalane są w momencie wygrania w: HI/LOW, Ruletkę lub Kości.

Lewy JA - zapalenie umożliwia grę w kości. Jeśli w ciągu 30 sekund zapalisz również Prawy JA, otrzymasz 10 mln pkt.

FRUIT MACHINE - po zapaleniu REELS i trafieniu w Pułapkę CRAPS/REELS. uruchamiasz FRUIT MACHINE. Poszczególne bębny zatrzymujesz, naciskając flipper. Wysokość wygranej zależna jest od zestawu wylosowanych figur i waha się od 1 mln do 50 mln pkt.



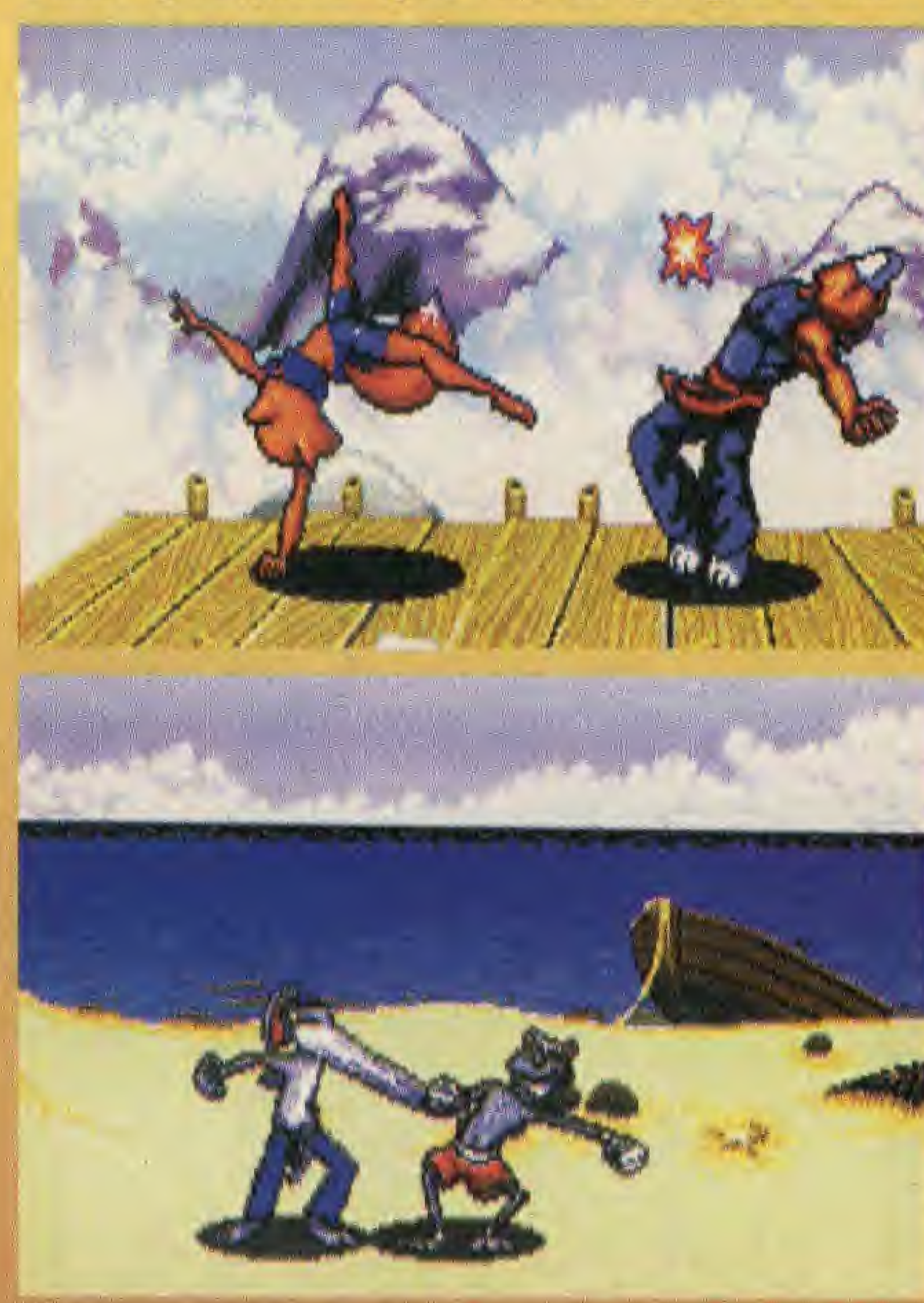
BRUTAL: Paws of Fury

Producent: Gametek

Gier zręcznościowych, w których przeciwnicy, stosując tajemne szkoły walki, masakrują się wzajemnie, powstało już tak wiele, że trudno je zliczyć. Najgłośniejsze z nich to ***Body Blows, Street Fighter*** i ***Mortal Kombat*** (wszystkie są już cyklami). Wyznaczają one tak wysoki poziom, że tylko nielicznym tytułom udaje się im dorównać. Niemniej twórcy z konkurencyjnych firm wciąż uparcie próbują. Oczywiście, raz im się to udaje lepiej, a raz gorzej. Przykładem porażki może być ***Rise of the Robots***. Niby nic tej grze zarzucić nie można, a jednak... Postacie reagują ze zbyt dużym opóźnieniem i zbyt wolno, przez co akcja ślimaczy się i nudzi - to tylko tak z grubsza, bo można grze zarzucić znacznie więcej. Na szczęście, zdarzają się też próby udane. Jedną z nich, moim zdaniem, jest **Brutal: Paws of Fury.**

Z góry uprzedzam, że tytuł gry jest mylący i z pewnością nie zachwyci ona miłośników robienia z przeciwnika krwawej miazgi. Przypuszczam, że większość z Was krzywi się teraz z odrazą, wołając: jak to, bijatyka bez kropli krwi?! Ano tak, bez jednej nawet. Ale czy to źle? Czy tak naprawdę zawody karate bądź mecze bokserskie przypominają krwawą jatkę? Nie! Jeśli podczas trwania walki pojawia się jakaś poważniejsza kontuzja, to jest ona czymś przypadkowym i niechcianym i powoduje natychmiastowe przerwanie tejże walki. Czyż nie tak?

Wracając do gry - poza ograniczeniem w pokazywaniu "skutków ubocznych" stosowania przemocy, cała reszta pozostała ta sama. Jak zwykle więc można wybierać postacie, a następnie rozgrywać walki, przy czym ekran główny, tzw. ring, w swojej konstrukcji nie odbiega od standardów, podobnie zresztą jak sposób zadawania ciosów. Takie podejście sprawia, że program nie





traci na widowiskowości, jednocześnie zyskując na powszechności. Poza tym gra posiada jeszcze jedną cechę, która czyni ją ciekawą propozycją wśród bijatyk. Tym czymś są postacie, którymi są... zwierzęta. Możesz tu stanąć na ringu nie jako Bruce Lee albo Mike Tyson, ale jako królik, szczur, lew, lis itp. Przy okazji, cała grafika ma komiksowy charakter, niemal żywcem wyjęty z kreskówek dla dzieci.

W sumie **Brutal: Paws of Fury** prezentuje się ciekawie, choć trzeba uczciwie powiedzieć, że nie "przeskakuje" wspomnianej na początku trójcy. Oczywiście, jak łatwo się domyśleć, z powodu dwóch wcześniej podanych cech, a więc braku scen drastycznych oraz charakteru grafiki, odbiorcami gry będą najmłodsi. Ale nie tylko dla nich przeznaczony jest ten program. Także starzy weterani, w ramach relaksu (czyli odczekania aż ocieknie się z krwi), powinni spróbować tu swoich sił. Być może przestaną śnić koszmary. Lub zaczną śnić nowe...

RAP

Wiele już powstało gier zręcznościowych, w ktorych przeciwnicy stosując tajemne szkoły walki masakrują się wzajemnie. Każdy zna i grał choć raz w ***Body Blows, Street Fighter*** czy ***Paws of Fury*** z pewnością nie zachwycicie miłośników krwawej miazgi lejącej się z ekranu. Spodoba się jednak tym, których interesuje uczciwa walka zakończona (tego nie da się uniknąć) zgonem jednej postaci. Przy okazjii będzie można napaść oczy jakże piękną animacją przypominającą jako żywo wprawiony w ruch komiks, co urzecze pewnie młodszych spośród nas zwolenników bijatyk.

Poniższa rozpiska pomoże w szybkim zapoznaniu się z możliwościami każdej postaci. Zasada jest prosta. Podążaj za cyferkami, aby mieć jak największą przyjemność ze starego, dobrego joy'a. Jeśli np. chcesz wykonać ruch Hap-ki-do należący do Kendo musisz tylko pięć raz nacisnąć Fire i pociągnąć joystick w dół. Proste, prawda?



Pamiętaj, że te ruchy przeznaczone są dla Twojego wojownika w przypadku, gdy stoi on na lewo od przeciwnika. Jeśli jest na odwrót należy ruchy joy'a wykonywać w drugą stronę.

ZRĘCZNOŚCIOWA

80%

PC 386

600

OPISY

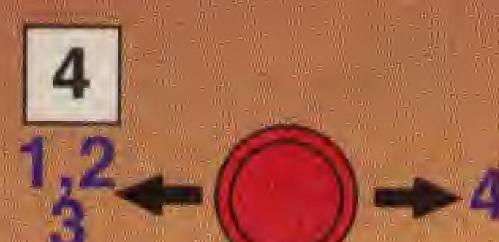


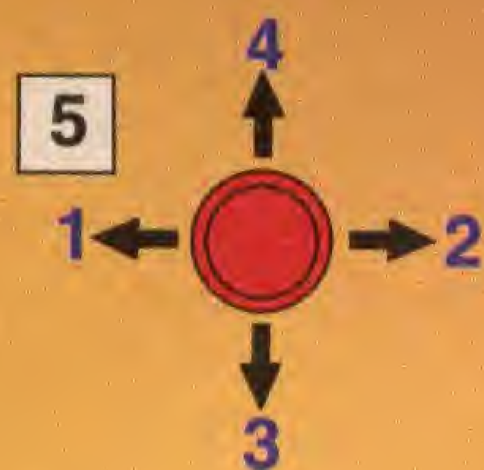
Legenda:
Cyfra obok strzałki - kierunek wychylenia drążka
Cyfra bez strzałki - użycie przycisku fire

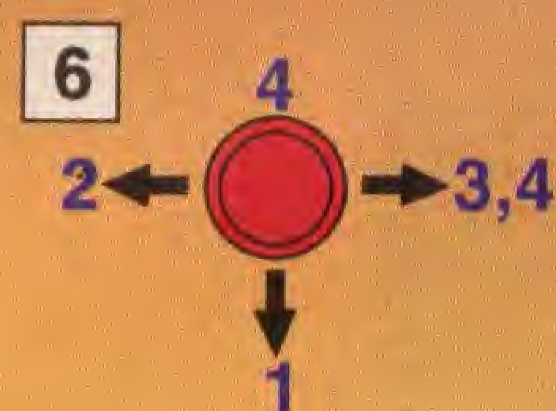


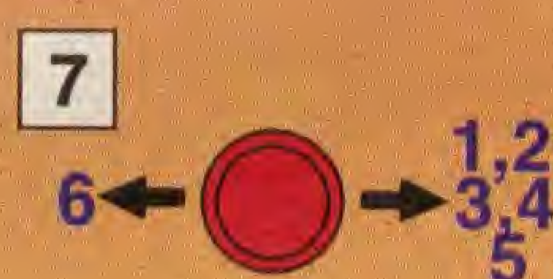






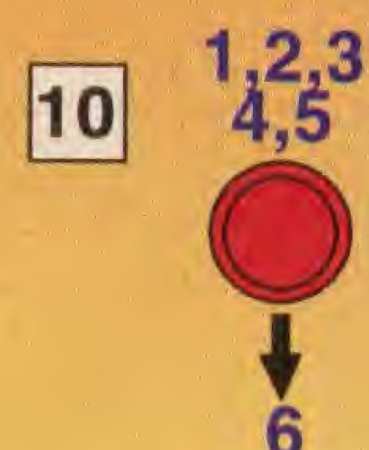


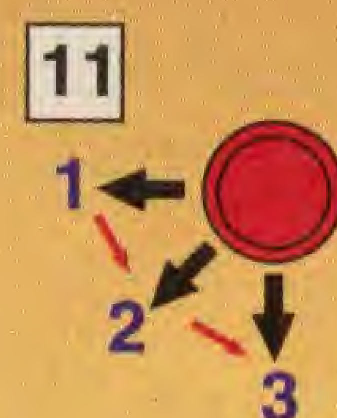


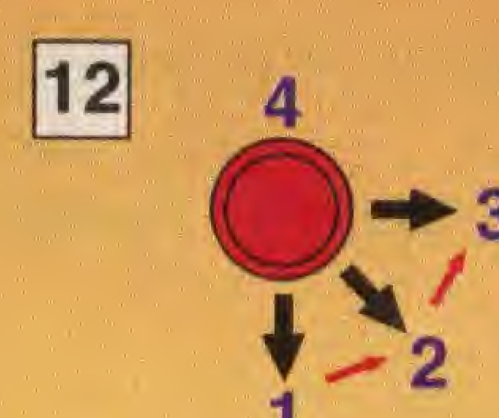


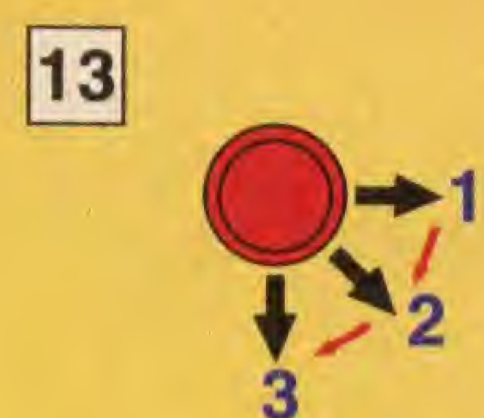


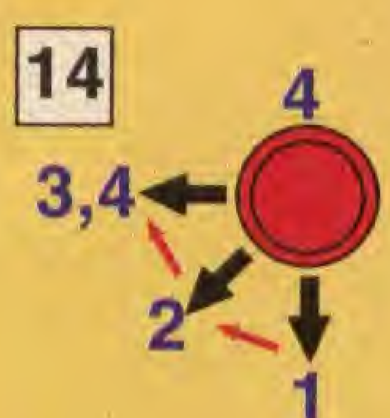


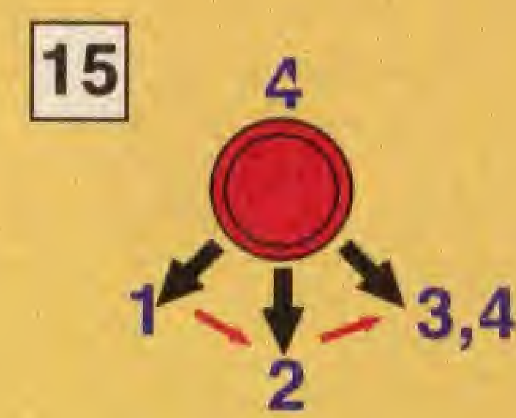


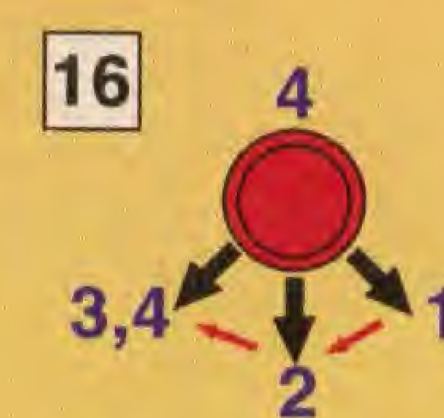


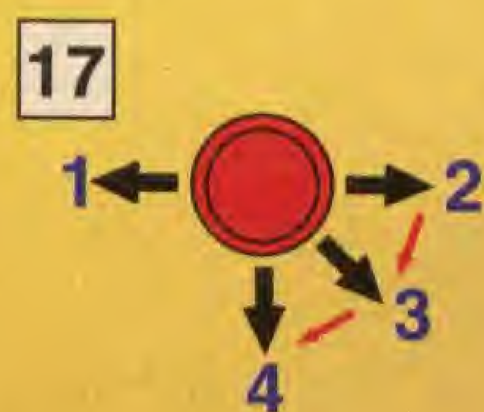


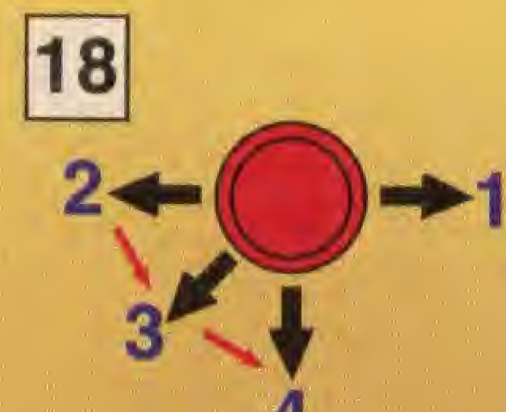


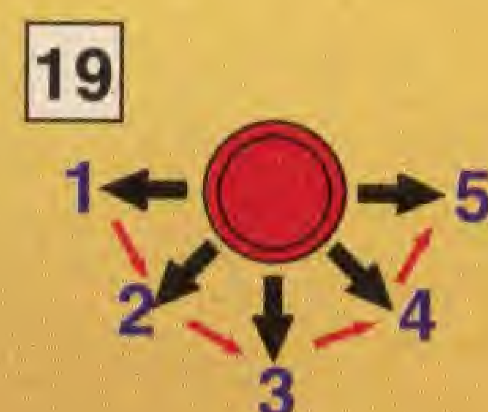


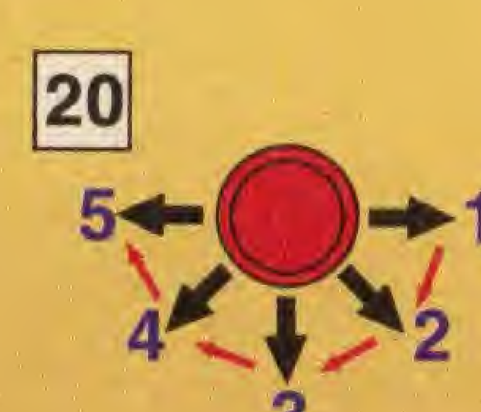




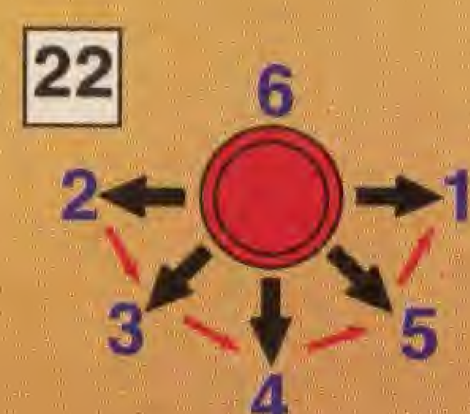


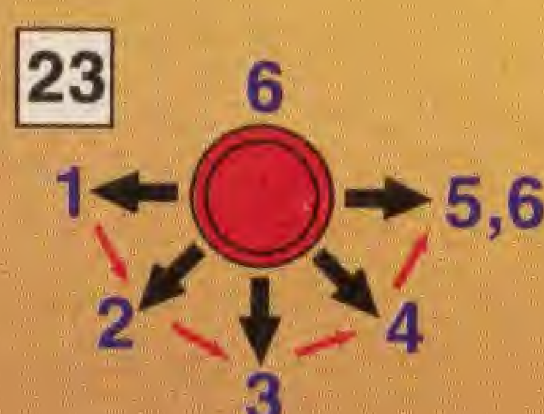


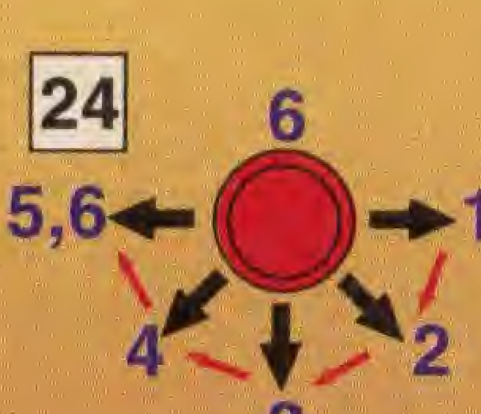


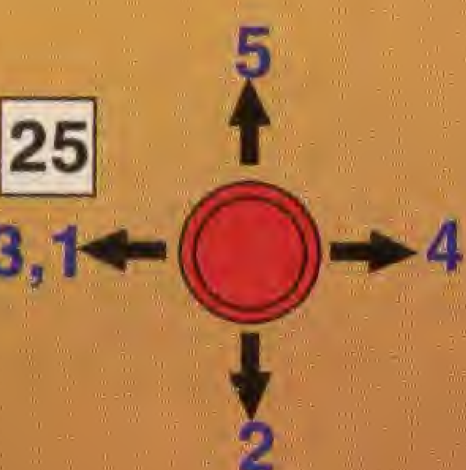


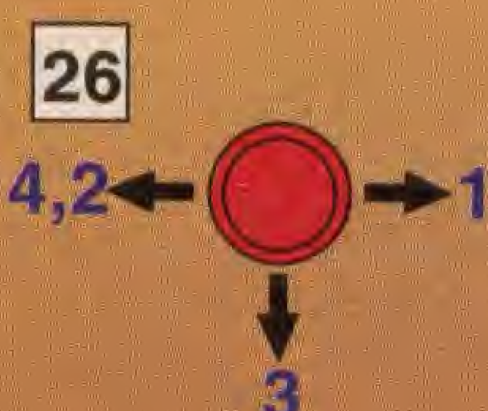


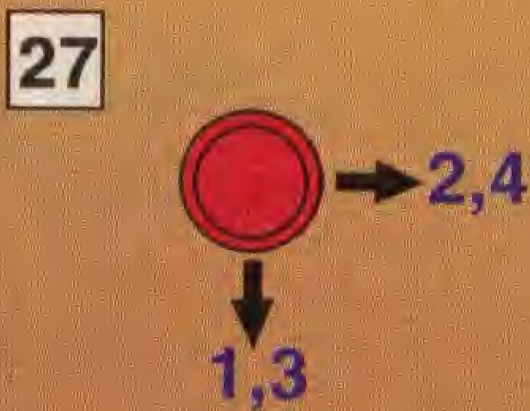


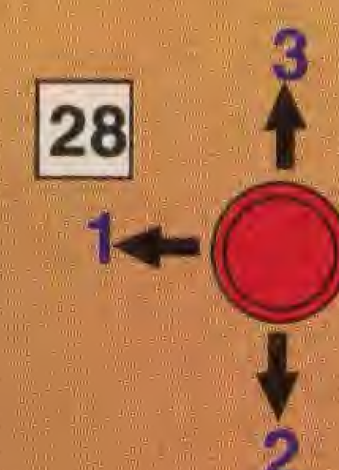












RHAI:
BERSERK - 24
PIORUN - 8
TSUMAI - 7
ZDRUZGOTANIE - 23
SZARPANIE TWARZY - 17
SZALEŃSTWO - 18
UDERZENIE KO - 12
DOCINKA - 1

NIEDZWIEDŹ IVAN:
GNIEW SWIATA - 5
JAB AL NAR - 4
SIŁA PÓLNOCY - 21
TRZĘSIENIE ZIEMI - 2
WIELKI BRZUCH - 18
DOCINKA - 1

DALI LLAMA:
ŚWIADOMOŚĆ - 26
APOKALIPSA - 23
UDERZENIE GLOWĄ - 12
DYM - 17
DOCINKA - 1

KENDO:
HAP-KI-DO - 10
MOCKI - 6
PIĘĆ KÓŁ - 24
WIRUJĄCA KULA - 14
KULA ARMATNIA - 18
UDERZENIE GŁOWĄ - 12
TRZAŚNIĘCIE - 11
DOCINKA - 1

KFB:
CAŁUS DIABŁA - 5
ŻELAZNA PIĘŚĆ - 3
TANIEC ŚMIERCI - 6
NOŻUCOWY KOPNIAK - 2
PODWÓJNY BŁYSK - 20
BŁYSKAWICZNY KOP - 15
WYSOKI KOPNIAK - 11
DOCINKA - 1

LEON:
DOŚWIADCZENIE - 26
WEWNĘTRZNY GNIEW -27
DZIKA STRONA - 19
CIĘCIWA - 20
RYK - 17
ZAWRÓT GŁOWY (LUB PŁYNIĘCIE)-12
UKĄSZENIE - 4
DOCINKA - 1

TAI:
DROGA ŻURAWIA - 7
PIĘŚĆ PÓŁNOCY - 6
BOSKI WIATR - 24
OGNISTY BIEG - 21
OGNISTY KOP - 12
OGNISTE UDERZENIE - 11
DOCINKA - 1

FOXY:
PENJAT SILAT - 9
ZEW LOTOSU - 28
KUNTAE KATA - 27
PRZEWAŁKA 12
KORKOCIĄG - 15
BICZ - 13
DOCINKA - 1

CROC:
PUSTA DŁOŃ - 25
JASKÓŁKA LUB POCHŁONIĘCIE - 17
ESCRIMA - 6
POTRÓJNY OGON - 19
TORPEDA - 9
OGON -BICZ - 13
DOCINKA - 1

PANTHA:
WEZWANIE CHI - 27
POCAŁUNEK WĘŻA - 26
SZLACHETNA ŚCIEŻKA - 10
ZAMASKOWANY ATA -22
ODPROWADZONA MOC - 21
POCISK - 15
DOCINKA - 1





Producent: Core Design

Porady ogólne:

1. Trzy życia, jakie masz do dyspozycji, to niewiele, zważywszy na dość trudny poziom gry, dlatego też zanim cokolwiek zrobisz, przemyśl każdy krok i staraj się nie działać pochopnie.

2. Na każdym poziomie postaraj się zebrać wszystkie ikony z pieniędzmi. Jest to o tyle ważne, że po uzbieraniu każdych 10.000 czeka Cię nagroda w postaci dodatkowego życia.

3. Strzelaj do wszystkiego, co się rusza, obojętnie czy znajduje się to na Twojej drodze, czy nie, gdyż za zabicie każdego, nawet najmniejszego przeciwnika otrzymujesz cenne punkty (patrz: 2).

ETAP PIERWSZY
Miasto Zła

Twoim pierwszym zadaniem będzie "oczyszczenie" miasta zwanego Monstro City. Nie powinieneś mieć większych problemów z jego wykonaniem. Musisz tylko, o ile to możliwe, zebrać wszystkie kredyty i zniszczyć wszystkich wrogów. Podczas akcji napotkasz tak zwanego Psycho-Choppera, którego tak jak i resztę, powinieneś zniszczyć. Uwaga! Zranić go możesz tylko trafiając w jego lewą lub prawą stronę. Walcząc z nim, powinieneś znajdować się cały czas w ruchu, ostrzeliwując go bezustannie. I jeszcze jedno - kiedy tylko Psycho wystrzeli w Twoim kierunku czerwono-białym promieniem lasera, schowaj się za najbliższym rogiem, odczekaj, a dopiero potem ponownie zaatakuj.

Grając we dwóch sprawa jest jeszcze prostsza. Jeden z graczy ustawia się z lewej strony, a drugi z prawej, cały czas strzelając do potwora. Psycho nie będzie mógł się zdecydować, którego z Was powinien zaatakować i... w ten sposób zostawi Was obu w spokoju.

ETAP DRUGI
Mózg

Najpierw powinieneś zainteresować się mózgiem (w środku), a dopiero potem strażnikami, gdyż dopóki istnieć będzie mózg, zastępować ich będą następni.

ETAP TRZECI
Terminator 1

Polegać on będzie na zlikwidowaniu wszystkich Obcych. Na samym początku wymień Twojego Crash 'n' Burn Blaster na Big Bad Bomb i podłóż je natychmiast pod urządzenie pojawiające się na środku ekranu. Jeśli się nie pośpieszysz "To" przysporzy Ci wielu kłopotów, z całym mrowiem wodnego robactwa włącznie. Następnie ostrzelaj całą powierzchnię, tak aby zlikwidować chowające się tam potworki. Jeśli uda Ci się ta sztuka, przejdź do windy. Następnie będziesz musiał "zatroszczyć się" o trzy żółte chrząszcze, które przypełzną z góry. Stworzenia te przed śmiercią "poczęstują" Cię wodnymi minami (nie możesz temu niestety zaradzić). Po ich zlikwidowaniu omiń je po prostu. Jeśli wszystko pójdzie gładko, powinieneś przejść do następnego etapu.

ETAP CZWARTY
Terminator 2

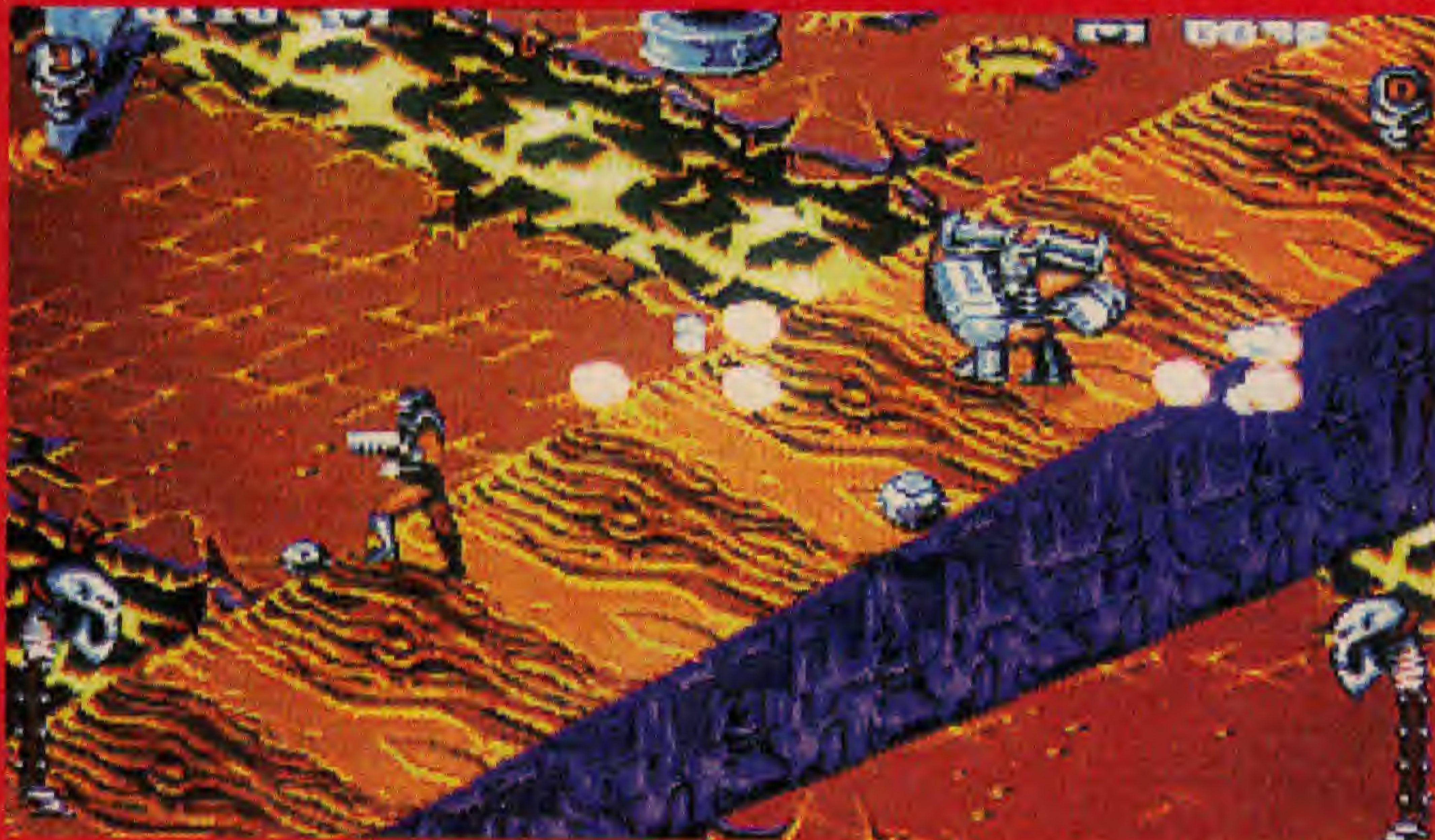
Używając jak zawsze niezawodnego Blastera, zniszcz 3 wodne robaki, uważając jednak na dwie rzeczy: Po pierwsze, na rakiety, po drugie, aby w ferworze walki nie podejść zbyt blisko oczu, gdyż wtedy staniesz się po prostu ich śniadaniem. Po zniszczeniu wszystkiego i wszystkich skieruj się do windy. Tym razem po wyjściu otoczony zostaniesz przez cztery mózgi robotów. Wciśnij równocześnie górny i lewy przełącznik i... powinieneś wyjść cało z opresji prosto do następnego etapu.

ETAP PIĄTY
Terminator 3

Ostrzelaj obydwie wystające z wody części. Nie idź jednak w północno-zachodnie tereny, gdyż możesz skończyć swą przygodę w ogromnej paszczy. Po zniszczeniu wszystkich robaków udaj się do windy. Teraz pozostaje Ci już tylko zlikwidować wszystkie trzy chrząszcze, omiąć wodne miny i zniszczyć nadlatujący z góry mózg wraz z jego osłonami.

ETAP SZÓSTY
Dżungla

Poziom ten podzielony jest na kilka mniejszych etapów. Na każdym (najczęściej w pobliżu przejścia) znajdziesz pewną sumę pieniędzy (pamiętaj o 10.000 punktów i dodatkowym życiu). Podczas wędrówki zwracaj szczególną uwa-





gę na czyhające w ziemi pułapki, niebieskie mordercze pszczoły oraz na tak zwanego Psychogenixa. Twoim zadaniem będzie oczywiście zniszczenie ich wszystkich.

Przejdź szybko drogą biegnącą do góry. Po dotarciu do górnego skraju poziomu wybierz lewe wyjście. Następnie ponownie wybierz lewe przejście, po czym jako trzecie wybierz prawe. Dalej będziesz musiał pokonać kilka schodów, idąc cały czas do wyjścia na prawo. Szybko przejdź przez korytarz i po schodach w kierunku przejścia (uwaga, przeciwnicy). Następnie pokonaj wszystkie pułapki broniące jak gdyby dostępu do prawego przejścia, po to, by... osiągnąć ostatecznie kolejny korytarz.

Również tutaj biegnij w górę, aż idąc schodami (uwaga, przeciwnicy) osiągniesz kolejne wejście. Czekające tu na Ciebie potworki zniszcz, zanim pobiegniesz dalej schodami. Teraz pozostaje już tylko zlikwidować czyhające przed wyjściem do następnego levelu pułapki i udać się na Marsa.

ETAP SIÓDMY
Mars

Tym razem będziesz musiał zniszczyć cztery stacje o strategicznym znaczeniu dla zdobycia Marsa, a należące do Obcych. Łatwiej powiedzieć, niż to zrobić, bądź jednak dobrej myśli. Przy odrobinie szczęścia (musisz je mieć, skoro dotarłeś aż tutaj) i wykorzystaniu Twojego dotychczasowego doświadczenia powinieneś przejść zwycięsko również i tę próbę.

Pierwsza ze stacji znajduje się w pobliżu startu (na lewo). Uważaj na małe kulki ognia. Jeśli tylko jakaś zostanie wystrzelona, odczekaj chwilę i atakuj ponownie. Kolejna stacja znajduje się na północny zachód. Po jej zniszczeniu idź drogą w dół aż do kamiennego mostu (uważaj jednak na ulatniający się gaz), po czym biegnij szybko do góry. W ten sposób powinieneś dotrzeć do terenu, gdzie znajdziesz dwa dodatkowe życia oraz niezłą gotówkę. Teraz możesz wracać do mostu, który pokonaj biegiem. Na jego końcu znajduje się trzecia stacja, dzięki której Twoje konto powinno wzbogacić się o kolejne cenne punkty. Po skończonej robocie wróć mostem z powrotem, dalej biegnij do wschodniej części i wzdłuż dwóch rur (uważaj, gaz ulatnia się mniej więcej w następującej kolejności: dwa razy na początku i raz na końcu lewej rury). Następnie zejdź schodami w dół (nieprzyjaciele!) i zniszcz czwartą, ostatnią stację. To by było tyle na Marsie.



ETAP ÓSMY
Wenus

Zwróć szczególną uwagę na niebieskie kulki, które szybują tutaj prawie wszędzie. Gdy tylko jakąś zauważysz, spróbuj ją zniszczyć. Jeśli Ci się to nie uda, powinieneś natychmiast ratować się ucieczką. Jeżeli chcesz, albo stan Twojego konta tego wymaga, możesz udać się na południe, gdzie znajduje się nieco gotówki. Poza tym w północno-wschodniej części znajduje się przejście, za którym czekają na Ciebie nowi przeciwnicy. Zniszcz każdego, kogo napotkasz. Po krótkiej wędrówce powinieneś znaleźć się przed rurami wentylacyjnymi, dzięki którym będziesz mógł przenieść się piętro wyżej. Na górze zniszcz naładowany elektrycznością kondensator. Następnie przejdź przez korytarz. Kilka kroków dalej, na górze znajduje się kolejne przejście. Biegnąc pokonaj korytarz i zniszcz zbliżający się elektryczny układ. Następnie w iście sprinterskim tempie przebiegnij na drugą stronę, w dół. Po zejściu oczekiwać będą na Ciebie dwa kolejne układy elektryczne, które także będziesz musiał zniszczyć.

To jeszcze nie koniec etapu. Po ich zlikwidowaniu przejdź szybko na dół, a następnie wzdłuż lewej drogi i dalej na północny-wschód. Spróbuj, jeśli Ci się to uda, przemknąć się niezauważenie obok nieprzyjaciół (jeśli nie będziesz miał wyboru, zniszcz ich) i dojść do trzeciego przejścia.. Następnie droga znowu prowadzić będzie do góry (uważaj na Obcych). W pobliżu robót ziemnych po raz kolejny będziesz musiał zlikwidować kondensator. Następnie z wykorzystaniem powietrznego tunelu (wentylatora) przenieś się do góry i zniszcz elektryczny układ. Idź do czwartego przejścia. Po krótkim marszu napotkasz przeciwnika. Przemknij się niezauważenie obok niego, cały czas kierując się w stronę następnego generatora. Również i jego los jest przesądzony. Po zniszczeniu go dalsza droga prowadzić będzie na północ, gdzie będziesz musiał "wyłączyć" kolejny układ. Teraz wracając obok poprzedniego, skieruj się na północ do następnego ukrytego układu. Na południu masz do odnalezienia ostatni z nich. Po jego zniszczeniu skieruj się na dół, miń przeciwnika, a następnie maszeruj do góry, prosto do wyjścia.

ETAP DZIEWIĄTY
Ostateczna rozgrywka

Mam nadzieję, że rozporządzasz odpowiednią ilością żyć i energii, gdyż do pokonania masz ostatni i zarazem najcięższy poziom.

Skieruj się korytarzem do góry i zaatakuj Obcego. Strzelaj w jego tarcze obronne (lewa i prawa), następnie udaj się drogą prowadzącą w dół. Tutaj dokończ dzieło zniszczenia. Obcego pozbędziesz się jednak dopiero, jeśli krzycząc przeleci on przez mur. Dopiero wtedy możesz być pewien, że naprawdę go zniszczyłeś. Następnie... usiądź wygodnie w swoim krześle i delektuj się końcowymi scenami i muzyką z gry **Skeleton Krew**.

Dariusz Lewkowski

ZRĘCZNOŚCIOWA







1 MB RAM, też AGA

CD32





Producent: Domark

Komputerowe gry role playing to obecnie prężnie rozwijający się rodzaj rozrywki wśród graczy. Wydawać by się mogło, że w dzisiejszych czasach mało który tytuł może zaskoczyć gracza czymś nowym. A jednak nadal wychodzą ze stajni różnych firm coraz to nowe, choć niekonieczne lepsze rolpleje. Dla ciekawskich podam kilka tytułów gier, które mają się ukazać jeszcze w tym roku: ***The Seventh Sword of Mendor*** (***Grandslam***) będzie z pozoru zwykłą RPG, ale z przegromnym bogactwem świata, ***Stonekeep*** to zapowiadana od dawna gra, która ma szansę powtórzyć sukces ***Dooma***, oczywiście w kategorii RPG, zaś ***Dungeon Keeper*** będzie programem umożliwiającym wcielenie się w przywódcę hordy potworów zamieszkujących podziemia, przy czym główny cel gracza stanowi wyeliminowanie drużyny śmiałków, która przybyła do tej mrocznej siedziby w poszukiwaniu skarbów. Oczywiście, wszystkie te tytuły będą wydane tylko na CD-ROM, a dodatkowo opatrzone w banderolę z napisem "Pentium Recomended".

Tym przydługim wstępem chciałbym zasygnalizować coraz wyższe wymagania sprzętowe dzisiejszych gier. Nie zanudzając, powiedzmy sobie wprost: na co komu gra z super-hiper grafiką i efektami dźwiękowymi, skoro pograć w nią może jedynie garstka graczy posiadających Pentium 100 z 30 megsami RAM i CD-ROM z potrójną prędkością? Tak właśnie można określić większość z "dziejszych" nowości. Wydawać by się mogło, że w tej sytuacji pozostaje nam kupować coraz to lepszy i lepszy sprzęt. Na szczęście istnieją również gry starsze, a jednocześnie wciąż dobre, które nie mają aż tak wygórowanych wymagań. Typowym ich przedstawicielem jest opisywany tu produkt firmy **Domark** - **Shadowlands**.

Fabuła w **Shadowlands**, jak to ma miejsce w wielu innych rolplejach, przedstawia się banalnie. Nie wnikając w szczegóły, trzeba uratować jakiś tam "never-never land" przed zagładą, mając do dyspozycji czterech śmiałków. Nic dodać, nic ująć. Gra nie posiada żadnego intra i czegoś więcej o fabule można się dowiedzieć z instrukcji (do jej lektury serdecznie zapraszam, gdyż zawiera niezłe opowiadanie fantasy).

Po obejrzeniu screenu tytułowego, od razu przechodzisz do tworzenia postaci. Na dole masz cztery twarzyczki wraz z imionami - jest to Twoja drużyna. Redefiniujesz postacie nadając im imiona (Name), zmieniając wygląd twarzy (ikonki włosów, oczu, nosa i ust - jest ponad trzy tysiące kombinacji!) i modyfikując ich współczynniki (poprzez klikanie na ikonce "?"), którymi w wolnym tłumaczeniu są: walka wręcz, umiejętności magiczne, siła fizyczna i zdrowie. Po tych czynnościach klikasz na ikonce "Enter The Shadowlands" i już jesteś w terenie.

Na ekranie widzisz kawałek "lądu", na którym aktualnie przebywa Twoja drużyna, zaś pod spodem cztery ikonki przedstawiające postacie, które wcześniej wykreowałeś. Każdą postacią możesz wykonywać sześć różnych czynności (patrząc z Twojej perspektywy):

- prawa ręka - podnosić przedmioty;

- lewa ręka - używać przedmiotów (np. użycie łuku spowoduje, że dana postać zacznie z niego strzelać), przy czym gotowy do użycia przedmiot musi znajdować się w dłoni;

- obie ręce - wyrzucać dany przedmiot, klikając na obydwu rękach i miejscu, gdzie ma być porzucony;

- głowa - czytać różne napisy, a przykładowo po kliknięciu na źródełko napoić daną postać;

- prawa noga - poruszać postacią samodzielnie;

- lewa noga - poruszać postacią w charakterze przywódcy (reszta drużyny automatycznie będzie za nią podążać)

Czynności te można zaktywizować, klikając LPM na odpowiednich częściach diagramu ciała danej postaci.

Oprócz tego istnieje jeszcze jeden panel sterowania drużyny. Można go uaktywnić, klikając PPM na diagramie postaci. W panelu tym pokazany jest inwentarz postaci (przedmioty można przenosić do dłoni lewej ręki, aby były gotowe do użycia), jej energia, zasoby jedzenia i picia. Można je uzupełniać, "biorąc" z inwentarza np. jabłko i przenosząc je na usta. Można też zarządzić od-



OPISY



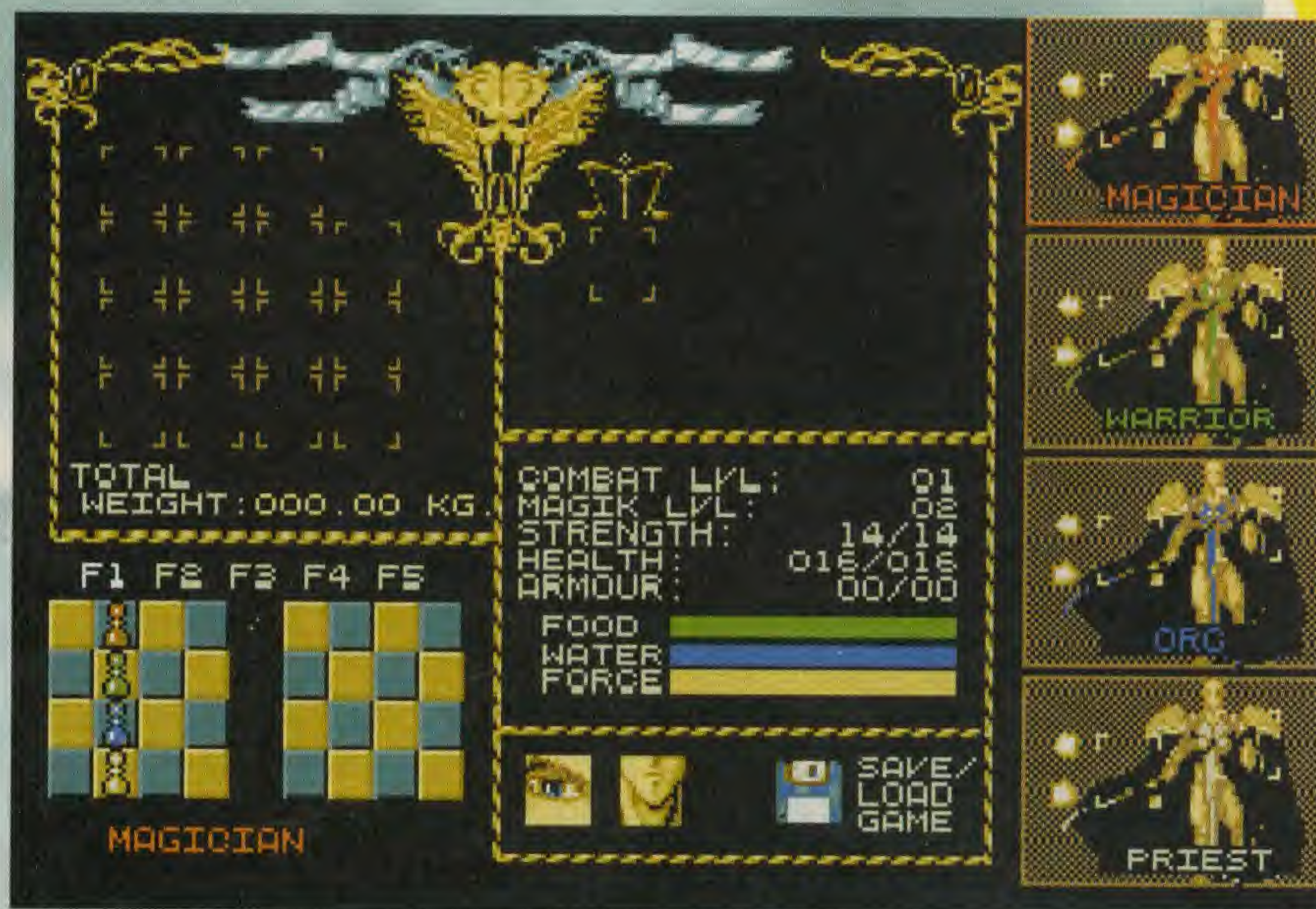
poczynek, klikając na ikonie oka. Poza tym można zmienić szyk drużyny automatycznie (klawiszami F1 do F5) lub samodzielnie (przestawiają pionki na obydwóch "szachownicach").

Jeśli chodzi o samą grę, to widać, że autorzy nie poszli na łatwiznę i nie wzorowali się na wcześniejszych systemach RPG, tzn. stworzyli świat zupełnie nowy. Jednocześnie szkoda, że akcja gry praktycznie ma miejsce tylko w podziemiach (nie licząc początku). Dobrze, że przynajmniej perspektywa patrzenia na świat jest oryginalna, podobna do tej z ***Ultima***, ale przecież stworzona znacznie wcześniej.

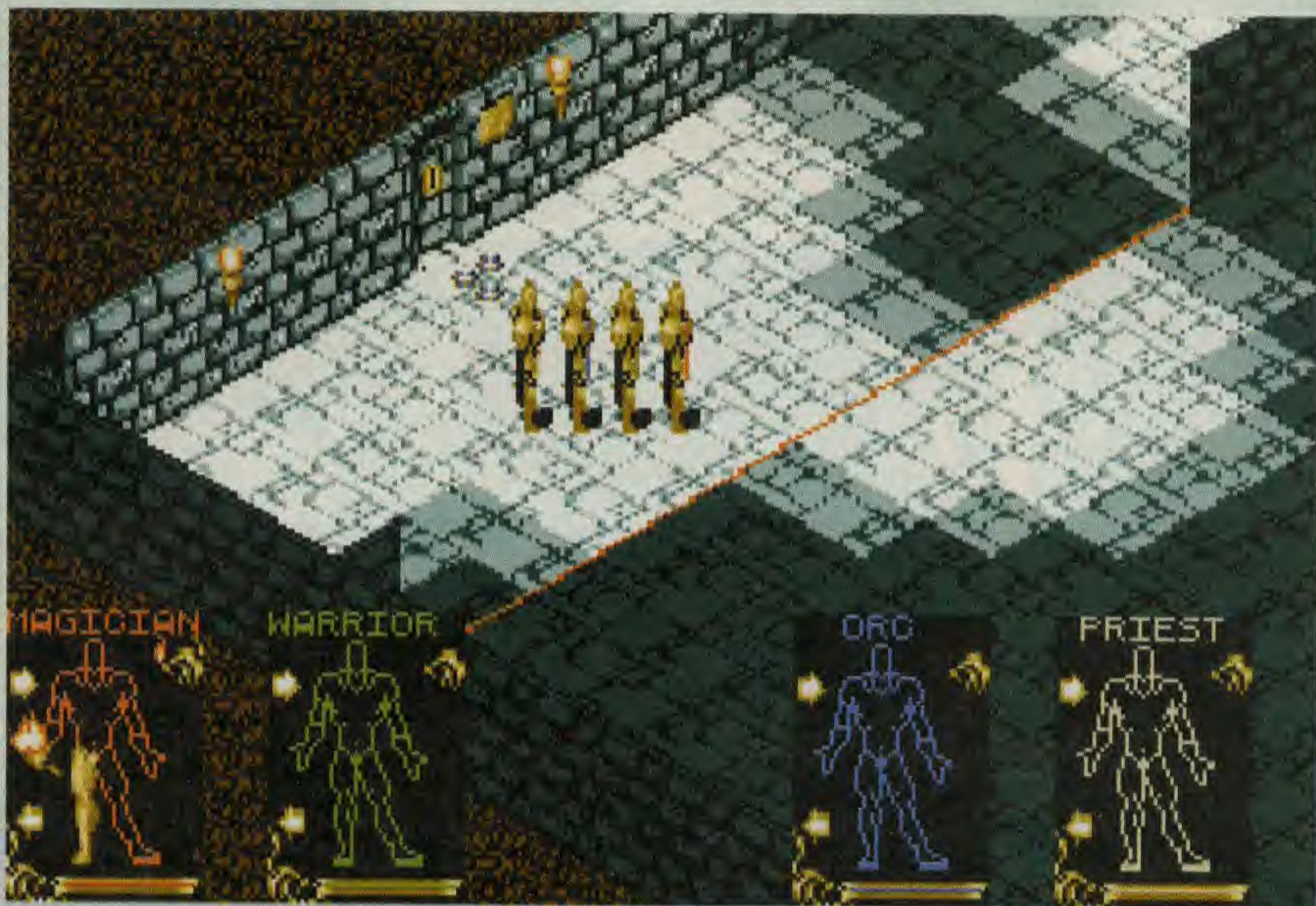
Shadowlands to niewątpliwie ciekawy produkt (oczywiście, na miarę programu retro). Łączy w sobie prostotę i funkcjonalność. Poza tym, jest dość dobry graficznie i muzycznie. Oprócz wyżej wymienionych zalet, warto dodać, że gra ta została umieszczona w Kolekcji Klasyki Komputerowej przez firmę IPS i choćby z tego względu warto z nią się zapoznać. Niska cena i dobra zabawa - to najkrótsza ocena **Shadowlands**.

Na koniec kilka dobrych rad, które mam nadzieję pomogą w ukończeniu gry. Oto one:

1. Kontroluj zapasy jedzenia i picia. Często brak tych dwóch rzeczy jest groźniejszy od całej hordy szkieletorów. Niektóre źródełka są zatrute!
2. Są dwa sposoby ataku: zbiorowy (wszyscy naparzają potwora) i selektywny (wybrany bohater sam próbuje go zabić).
3. Nie lekceważ broni dalekosiężnej (łuk znajduje się już na pierwszej planszy); czasem tylko ona potrafi poradzić sobie z dużą liczbą przeciwników.



4. Do walki można od biedy używać patyków i temu podobnych rzeczy, ale raczej tylko przeciwko słabszym gościom (np. szkieletorom).
5. Magia jest bardzo przydatna, jednak dostęp do jej arkanów masz tylko od pewnego momentu (dokładniej od znalezienia pierwszego zaklęcia). Do tego czasu chroń swoich magów.
6. Ponieważ nie ma opcji automapowania, zapamiętuj położenie poszczególnych dróg i komnat.
7. Podziemia rozświetlają pochodnie, które jednak szybko się zużywają, dlatego warto mieć ich kilka w zapasie.
8. Zbieraj wszystko, co może być przydatne: broń, monety, flaszki (można je napełniać w źródełkach).
9. Na zapadnie kładź rzeczy najmniej potrzebne, czyli wypalone pochodnie czy szczątki zabitego towarzysza (to nie żart!).
10. Po zwiedzeniu komnaty, do której miałeś dostęp dzięki zapadniom, upewnij się, że wszystko z niej wyzbierałeś i zabierz przedmiot blokujący zapadnię (później też się przyda).
11. Uważaj na szczury i ptaki, ponieważ są niebezpieczne.
12. Pamiętaj, że jeśli wejdziesz do danej postaci, czas nadal będzie płynął!
13. Niektórych miejsc można nie zwiedzić, ale pamiętaj, że bez konkretnych przedmiotów możesz mieć później kłopoty.
14. Czytaj uważnie wszystkie napisy, gdyż mogą kryć podpowiedź do rozwiązania zagadki.
15. Przestawiaj wszystkie dźwignie, a dzięki temu zdobędziesz nowe przedmioty.
16. Jeśli posiadasz jakiś specyficzny przedmiot, np. eliksir siły, to nie wykorzystuj go przy pierwszym spotkaniu z przeciwnikiem - lepiej zachować go na czarną godzinę.



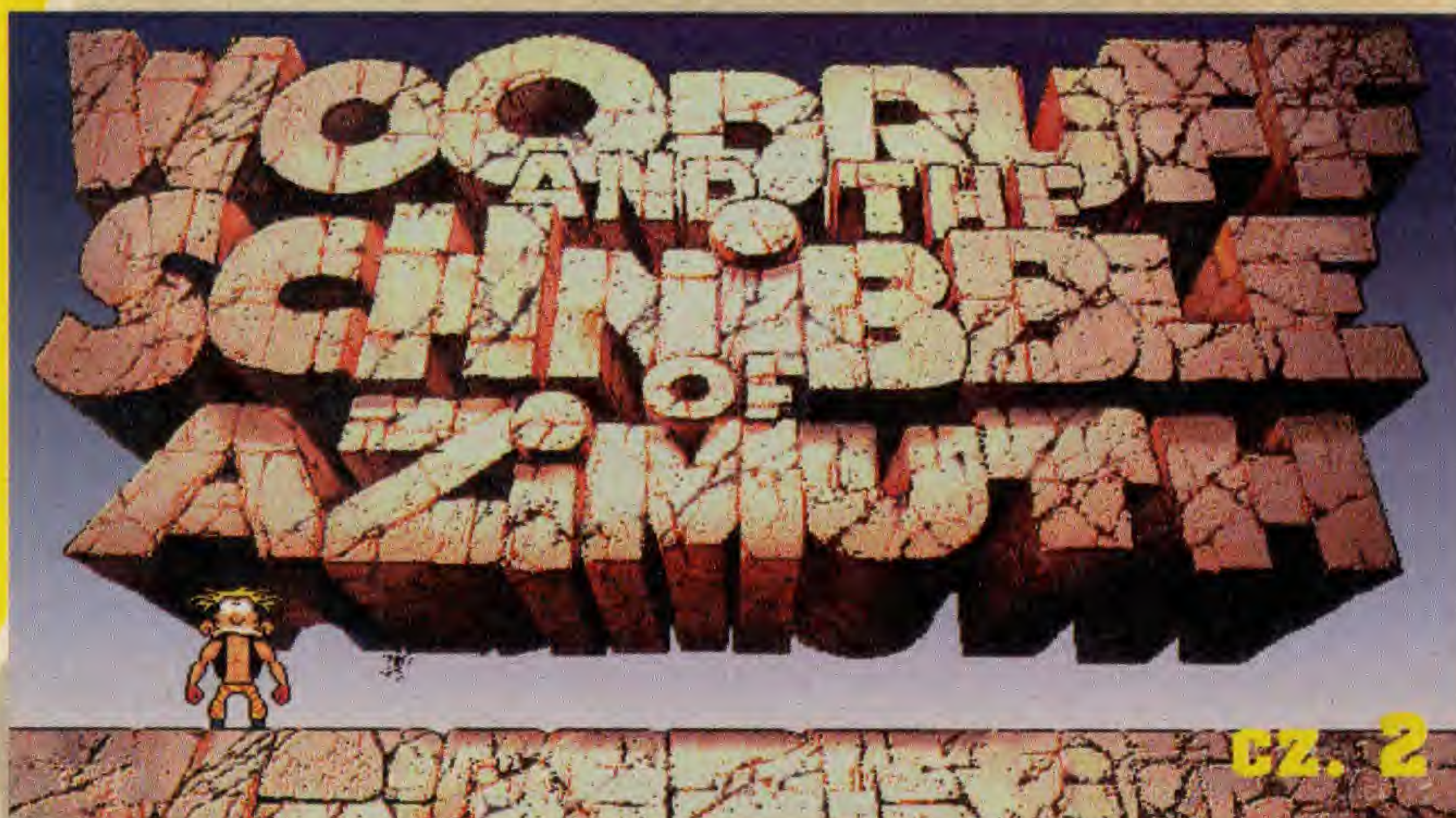
Tomasz Dominiak

Dystrybutor:
IPS Computer Group



OPISY





Producent: Sierra

W świątyni na pierwszym piętrze napotkasz przeszkodę w postaci drzwi, do których otwarcia wymagany jest specjalny kod. Na drzwiach mędrca czasu ZEITWEISE znajdziesz wiadomość "odkrywającą" niejako kombinację BLAZ KAH ZIG DRU potrzebną do wejścia do sali obrad RATSAAL. Po drodze zabierz przykrywkę od garnka (kto wie, może będziesz jej kiedyś potrzebował). Następnie udaj się na drugie piętro, gdzie mieszka mistrz talentu TALENTWEISE. Jego drzwi otworzysz przy pomocy kodu znalezionego w pobliżu SPRINGBRUNNENPLATZ (to tam, gdzie spotkałeś jego żonę). Drzwi do sali obrad RATSAAL otwórz przy pomocy kodu z drzwi mędrca czasu ZEITWEISE. Na korytarzu spotkasz mędrca mowy SPRACHWEISE, który jednak cały czas wygaduje jakieś bzdury. Niestety, nie porozmawiasz sobie z nim teraz. Najlepiej zrobisz, jeśli pożegnasz mędrca i udasz się na trzecie piętro do sali tronowej.

Pamiętasz, kod do niej otrzymałeś w salonie od byłej sekretarki władcy. W środku spotkasz sułtana i mędrca mocy KRAFTWEISE. Podczas krótkiej rozmowy władca wyjawi Ci prowadzącą, przewodnią sylabę, a jeśli dasz mu zdobyty wcześniej otwieracz do butelek, zostaniesz uhonorowany tytułem rycerza BUZUK i otrzymasz wspaniałe kółko na klucze. Pełnię szczęścia zakłóci nieco fakt, że KRAFTWEISE zapomniał sylabę energii ENERGIESILBE. Nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło. Znajdziesz ją w skarbcu, w tylnej części pomieszczenia. Aby się tam jednak dostać, wymagany jest kod, o którym wszyscy jakoś w nawale pracy zapomnieli. Nie pozostaje Ci nic innego, jak zafundować sobie podróż w przeszłość i odnaleźć jej pierwotnego właściciela. Tylko w ten sposób możesz poznać potrzebną Ci kombinację.

Kody do drzwi mędrca smaku GESCHMACKWEISE znajdziesz w menu wiszącym na ścianie. Po drodze zabierz gumę do żucia, jak również edytor formuł FORMELEDITOR, z którego dowiesz się, że aby posiąść siedem sił będziesz musiał połączyć odpowiednio kolejne znalezione głoski.

Aby ponownie uruchomić zegar ZEITSILBENUHR znajdujący się w sklepie, potrzebna Ci będzie woda. Teraz nie powinno sprawić Ci to większych kłopotów. Po szukaniu meteorytów masz już małą wprawę w tego typu poszukiwaniach. Do jej zebrania użyj kapelusza, który otrzymałeś od TALENTWEISE. Następnie wróć do sklepu, zatkaj gumą nieszczelne przewody, napełnij je wodą i... w ten sposób stajesz się posiadaczem głoski czasu ZEITSILBE.

Wracając z powrotem do RATSAAL, nie zapomnij zabrać gumy. Po dotarciu na miejsce daj głoskę czasu ZEITSILBE odpowiedniemu mędrcowi - ZEITWEISE, dzięki czemu otrzymasz kod do drzwi medrca czasu KRAFTWEISE BNZ BNZ BNZ GLAP oraz sylabę rady RATSILBE. Idź teraz na trzecie piętro, otwórz drzwi i daj pupilowi KRAFTWEISE znalezioną wcześniej fasolkę. Wdzięczne stworzenie zdradzi Ci kolejną, podstawową głoskę ELEMENTARSILBE. Dopiero tak wyekwipowany możesz wrócić na drugie piętro do WORTWEISE, któremu ELEMENTARSILBE przywróci równowagę psychiczną. Od niego otrzymasz zadanie odnalezienia zaginionych mędrców zdrowia i płodności GESUNDHEITS- i FRUCHTBARKEITWEISE. Oprócz tego dostaniesz również kody do ich drzwi: POO ZIG DRU BNZ oraz BNZ POO GLAP BLAZ. Następnie idź do drzwi ZEITWEISE (na pierwszym piętrze) i podaj ich kod.

Po wejściu do środka znajdziesz notatkę, z której dowiesz się, że mędrzec zdrowia utknął podczas jednej z wirtualnych podróży. Tam dowiesz się również, jak go stamtąd wyciągnąć.

Przy drzwiach mędrca płodności spotkasz kobietę, z której opowiadania wynika, że FRUCHTBARKEITWEISE został podstępnie uwięziony w trakcie poszukiwań zielonej sylaby GRUNENSILBE. Zanim jednak ruszysz obu biedakom na ratunek, zejdź na pierwsze piętro i zabierz znajdujący się tam kanister.

Podczas wirtualnej podróży odnajdziesz GESUNDHEITSWEISE, który zdradzi Ci leczącą głoskę HEILSILBE. W tym momencie zostanie on, jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki, przeniesiony do sali obrad.

Przy użyciu edytora formułek stwórz następujące formuły PAMIĘCI (skład:











HERRSCHENDESILBE + ELEMENTARSILBE + HERRSCHENDESILBE), DIAGNOZY (skład: ELEMENTARSILBE + HEILSILBE + ELEMENTARSILBE) oraz PRZESZŁOŚCI (skład: ZEITSILBE + ELEMENTARSILBE + HERRSCHENDESILBE). Koło pomnika użyj formuły przeszłości na Buzuku, który tam stoi i... w ten sposób wylądujesz w przeszłości.

Na górze po lewej znajdziesz szklankę, z której coś się wyleje. Przesuń kamień i wyjmij z zagłębienia rybę. Umieszczona za kołnierzem bohatera ryba "zatroszczy" się o to, że już więcej ta komiczna figura nie będzie Ci przeszkadzać. Umierającemu Buzukowi pokaż kółko do kluczy. Ten resztką sił zdradzi Ci kod otwierający sejf w pałacu: GLAP GNEE POO ZIG (zawiera on głoskę energii ENERGIESILBE). Poza tym otrzymasz od niego róg. Po zagraniu kilku taktów usłyszysz głos wydobywający się spod skały. Po krótkich poszukiwaniach odkryjesz, że w kamiennej pułapce uwięziony jest jakiś Buzuk. Spróbuj go uwolnić (pamiętaj - do trzech razy sztuka). Wdzięczny nieszczęśnik, zdradzi Ci, że w statule Buzuka w teraźniejszości (dla Ciebie, oczywiście, nie dla niego) znajdziesz głoskę intuicji INTUITIONSSILBE. Następnie idź do Buzuka-wojownika i zabierz leżącą koło niego kolbę kukurydzy. Dopiero teraz możesz wrócić do teraźniejszości (wszędzie dobrze ale w swoim wymiarze czasu najlepiej).

Po dotarciu na miejsce (a raczej do czasu) zdejmij rybę ze statuły. Na ulicy więziennej KNASTGASSE przypatrz się nieco dokładniej domowi. Po chwili pojawi się Mistrz MEISTER i podaruje Ci sprytne urządzenie zwane HRKONTROLLE. Zabierz z jego domu kamienną rękę i skorupę ślimaka, po czym umieść rybę w kamiennym zagłębieniu. Gdy to zrobisz ukaże Ci się ojciec. Dostaniesz od niego wspaniałe urządzenie, dzięki któremu podróże nie będą stanowić dla Ciebie żadnego problemu i będziesz mógł się przenieść praktycznie wszędzie.

W sali tronowej otwórz sejf wcześniej poznaną kombinacją: GLAP POO GNEE ZIG, i zabierz znajdującą się w nim głoskę energii ENERGIESILBE. Dzięki niej KRAFTWEISE znowu będzie mógł powrócić do rady. Następnie stwórz nową formułę KRAFTFORMEL (skład: ENERGIESILBE + RATSILBE + ELEMENTARSILBE). Użyj jej do zbicia szyby wystawowej w sklepie i zabierz z wystawy smoka. Dzięki TRANSPORTOZONOWI, który otrzymałeś od ojca przenieś się szybko na plac urzędników AMTSSCHIMMELPLATZ. Po dotarciu na miejsce użyj KRAFTFORMEL, dzięki czemu otrzymasz od urzędnika tak potrzebne Ci zaświadczenie. Przy użyciu Tobozonu prześlij je do szefowej, która wymaga jeszcze dodatkowo zdjęcia. Cóż, raz jeszcze musisz wrócić na BROTOPHOTONPLATZ, aby zrobić sobie zdjęcie.

Tym razem, oprócz stałych rekwizytów, wykorzystaj jako uśmiech kolbę kukurydzy. Na wszelki wypadek zrób sobie jeszcze jedno zdjęcie i prześlij je do szefowej działu zatrudnienia. Wspaniale, masz robotę!

Na placu przed fabryką daj strażnikowi otrzymane przed chwilą pozwolenie na pracę. Dzięki temu bez problemów znajdziesz się w środku. W fabryce dowiesz się, co masz robić - Twoim zadaniem będzie kontrola i pakowanie kapeluszy. Zanim zapakujesz kapelusz, sprawdź go dokładnie przy pomocy lustra. Wybrakowane egzemplarze odrzucaj na bok. Jeśli kapelusz jest dobry, wciśnij guzik. Następnie zejdź na dół, ustaw karton na taśmie i zapakuj kapelusz do środka. Na końcu musisz jeszcze złapać karton (plama oleju) i obwiązać go.

Kiedy uda Ci się wykonać wszystkie te czynności poprawnie, idź do majstra. Ten będzie się zachowywać arogancko i po prostu Cię zignoruje. Nie masz innego wyjścia, jak przejść do rękoczynów. Jedynym skutkiem takiego działania jest jednak skierowanie do domu wariatów. Związany, nie masz zbyt wielkich szans na uratowanie się. Spróbuj uwolnić się z pętów (sześć razy kliknij na Woodruffa), dzięki czemu ostatecznie spadniesz z haka. Przy użyciu ust odkręć śrubę ze ściany i otwórz w ten sposób drzwi.

Pomieszczenie obok, nie dość, że pilnowane, to jeszcze pełne jest wariatów. Zanim cokolwiek zrobisz, idź najpierw do toalety. Śrubę przymocuj na ścianie obok, koło wejścia i wejdź do środka. Po załatwieniu niezwykle ważnych spraw rozejrzyj się. Po chwili zauważysz wariata z lejkiem na głowie, który ciągle mruczy od nosem jakiś kod: GNE BNZ GLAP POO. Po jego usłyszeniu spróbuj wybrać go na Tobozonie i... w ten łatwy i przyjemny sposób pozbędziesz się natrętnego "przyjaciela".

Czas, aby wziąć "w obroty" dozorcę. Dopiero teraz możesz użyć przełącznika w ścianie. Dzięki niemu przedostaniesz się do laboratorium. W nim, jak się szybko zorientujesz, przeprowadzane są eksperymenty na Buzuku. Po chwili odkryjesz, że Buzukiem tym jest gość szukający zielonej głoski GRUNENSILBE. Niestety, uwolnienie jego nie jest takie proste.

Opuść laboratorium, idąc w lewo. Przedtem jednak zabierz ze sobą ziarno SCHNAPLURE. Podczas dalszego "zwiedzania" natkniesz się na wyłączony wentylator. Ciekawość to pierwszy stopień do piekła, bez niej jednak postęp stałby ciągle w miejscu. Spróbuj uruchomić wentylator. W tym celu nalej do niego benzyny, włącz guzik i... dzięki niemu odlecisz z tego zwariowanego w pełnym tego słowa znaczeniu miejsca.

Po krótkiej chwili wylądujesz w klubie Gentelmena. Niestety, jak sobie









przypominasz, obowiązuje w nim strój nieco bardziej wytworny od Twojego. Nic też dziwnego, że wszyscy goście patrzą na Ciebie, jak na jakiegoś dziwoląga. Na szczęście spotkasz tu starego znajomego: papugę, której pomogłeś wcześniej w potrzebie. Ptak nie zapomniał o tym i tak jak obiecywał, pomaga Ci, wskazując prezydenta. Niestety, inni nie chcą Cię do niego dopuścić. Nie pozostaje Ci nic innego, jak użyć podstępu. Przy użyciu kosza na śmieci i pieca na węgiel skonstruuj niewielką zasłonę dymną. Dzięki temu wytworzy się mgła, która otumani nieco przeszkadzających Ci ludzi. Wykorzystaj dogodny moment i szybko przedostań się do prezydenta. Ma on mały problem ze swoimi spodniami. Spadają mu ciągle, tak że rozmawianie z nim jest prawie niemożliwe. Aby mógł on doprowadzić swoją mowę do końca, daj mu guzik. Podczas przemówienia obejrzyj sobie wideo. Dzięki temu poznasz głoskę sztuki KUNSTSILBE i będziesz mógł stworzyć formułę śmiechu HEITERKEITSFORMEL (skład: KUNSTSILBE + ELEMENTARSILBE + RATSILBE).

Następnie idź na plac urzędników AMTSSCHIMMELPLATZ, gdzie przed wyjściem z klubu spotkasz Mistrza. Od niego przy graffiti otrzymasz kolejny podarek. W domu uszczęśliw pacjenta przy pomocy formuły śmiechu HEIERKEITSFORMEL, dzięki czemu otrzymasz zieloną sylabę GRUNENSILBE.

Wróć z sylabą szybko do laboratorium i daj ją mędrcowi płodności FRUCHTBARKEISWEISE. Teraz możesz już stworzyć formułę wzrostu WACHSTUMFORMEL (skład: ELEMENTARSILBE + GRNE SILBE + RATSILBE). Wypróbuj ją na przeszkadzającym Ci profesorze.

Po załatwieniu wszystkich spraw w laboratorium przenieś się przy pomocy Tobozonu na SPRINGBRUNNENPLATZ, gdzie spotkasz się z TALENTWEISE. Rozmowę zacznij od KUNSTSILBE, co spowoduje, że Twój rozmówca zacznie po prostu śpiewać. Następnie użyj Tobozonu, dzięki czemu otrzymasz od Mistrza AUGENKONTROLLE. Po użyciu ziarna SCHNAPLURE z wodą wyrośnie roślina, której ekstrakt możesz zebrać. Idź z tym do GESCHMACKWEISE, który przygotuje z niego smaczną zupę.

Udaj się do rady mędrców, gdzie powinni znajdować się już wszyscy wielcy tego świata. Ustaw konserwę na stole, dzięki czemu mędrcy będą mogli ziścić swoje plany wyprodukowania nowego ziarna SPROTZNOG.

Na ulicy pijaków porozmawiaj z jednym z jej mieszkańców. Niestety, aby coś z niego wyciągnąć, będziesz musiał użyć formuły pamięci GEDCHTNISFORMEL. Dzięki temu Twój rozmówca, jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki, przypomni sobie wszystko. W czasie jego zwierzeń dowiesz się, że również i on potrzebuje ładnego zdjęcia, by móc ponownie ubiegać się o pracę. Kiedyś był strażnikiem więziennym, zwanym potocznie klawiszem. Niestety, nałóg nie pozwolił mu na kontynuacje tego zajęcia. O jego determinacji świadczy fakt, że byłby gotów wymienić książkę z zasadami do gry w Romme (gra karciana) na takowe zdjęcie. Wróć zatem do fotografa, użyj wszystkich rekwizytów i zrób sobie kolejne zdjęcie. Następnie wymień je na reguły, po czym uruchom przełącznik znajdujący się przy schodach. Kiedy tylko to zrobisz po raz kolejny pojawi się Mistrz i zdradzi Ci tym razem tzw. HAARKONTROLE.

Na ulicy więziennej zapytaj o pracę. Aby ją jednak dostać potrzebny Ci będzie formularz 2b75b. Papierek ten zdobędziesz na placu urzędników. Zanim to nastąpi, ponownie będziesz musiał zastosować formułę pamięci GEDCHTNISFORMEL. W ten sposób uzyskasz wymagany formularz, który następnie pokazujesz strażnikowi przy więziennej bramie. Dzięki temu bez kłopotu dostaniesz się do środka.

Po wejściu podnieś szmatę leżącą na ziemi i wyczyść nią szybę. Gdy tylko ukaże się robot, usiądź z nim do partyjki kart. Po chwili wstań i udaj się do toalety, a następnie przejdź przez okno i daj robotowi reguły gry otrzymane wcześniej od byłego strażnika. Dzięki temu nie powinieneś mieć kłopotów ze strażnikami. Dopiero teraz możesz poruszać się zupełnie swobodnie. Wykorzystaj to i idź do wieży.

Kiedy dotrzesz na miejsce, obejrzyj prognozę pogody i poczekaj na nadchodzącą burzę. Przedtem ustaw latawiec na miejscu, które na zegarze zaznaczone będzie krzyżem. W ten sposób, kiedy przyjdzie burza, będziesz mógł latać.

Po wylądowaniu na pierwszym piętrze porozmawiaj chwilę z więźniem budującym schody. W ten sposób przedostaniesz się na drugie piętro. Tam ze znalezionego sznurka i kamiennej ręki (masz ją na pewno) zbuduj prowizoryczne urządzenie do wspinania - hak z liną. Po jego użyciu na lewej rurze ukaże się Mistrz i nauczy Cię kolejnego tricku - GESICHTSKONTROLLE. Nie do uwierzenia, ale po tym wszystkim, co Cię nauczył, możesz swobodnie unosić się w powietrzu.

Dzięki tej nowej formie podróżowania przenieś się na platformę z wentylatorem. Tam użyj swoich nowych możliwości (latanie) z siłą wentylatora, dzięki czemu przeniesiesz się na taras arystokratów. Tobozonem połącz się z sekretarką, od której dostaniesz kod do drzwi: GLAP ZIG GNEE LRZ. Niestety, strażnik mimo specjalnych "okularów" nie chce wpuścić Cię do środka. Chcąc nie chcąc musisz wrócić w okolice statuły Buzuka, gdzie w zagłębienie (spiralę) wkładasz muszlę. Dzięki temu poznasz kolejną głoskę - intuicji INTUITIONSSILBE. Stanowi ona składnik formuły jasności widzenia KLARSICHT (skład: INTUITIONSSILBE + INTUITIONSSILBE + ELEMENTARSILBE). Po jej użyciu wylądujesz w... celi Twojego ojca. Otrzymasz od niego tak zwany Viblefrotzer.

W wieży użyj na graczu formuły jasności widzenia KLARSICHTFORMEL. Na ulicy stromej znajdziesz oko, które daj strażnikowi przy drzwiach. Do-







piero teraz wpuści Cię do środka. Po wejściu znajdziesz się w samym centrum wielkiego party. Spotkasz na nim również swoją (byłą) wielką miłość. Ciekawe co w niej takiego widziałeś (to chyba prawda, co ludzie powiadają, że "miłość jest ślepa"). Dość, że teraz podobna jest bardziej do zombie. Dlatego też użyj formuły diagnozy FORMEL-DIAGNOSE (skład: ELEMENTARSILBE + HEILSILBE + ELEMENTARSILBE). W laboratorium stwórz szczepionkę, z którą wróć z powrotem na zabawę. Tam zaaplikuj serum wybrance (użyj do tego szklanki). Następnie potraktuj ją formułą śmiechu HEITERKEITSFORMEL, po czym zatańcz kilka razy na parkiecie. Potem idź z nią do jej mieszkania, gdzie otrzymasz od niej ważne informacje na temat Obersacka.

Następnie udaj się na plac przed fabryką. Porozmawiaj trochę z przywódcą sekty. Dzięki temu dowiesz się o świętych Mantra. Na placu Obersacka OBERSACKPLATZ wymów wcześniej poznaną formułę Mantra do mikrofonu, dzięki czemu zostaniesz zaproszony przez sektę do wzięcia udziału w ich dość dziwnej ceremonii. Najpierw pomódl się trzykrotnie w kręgu, następnie wykorzystaj możliwość latania, wrzuć strula do otworu modłów i porozmawiaj z duchownym sekty. Po wykonaniu całej tej procedury wrzuć jeszcze jeden pieniążek do dziury, dzięki czemu duchowny wyjawi Ci święty kod. Po wrzuceniu trzeciego strula komputer poda Ci kolejność uderzeń gongu.

Kiedy tylko droga będzie wolna przedostań się do gongu i talerzy. Uderzając w instrument, wprowadzisz członków sekty w swoistego rodzaju trans - stan hipnozy, po czym wyciągnij ze statuły CDROM. W domu ukochanej dodaj do rośliny formuły wzrostu WACHSTUMFORMEL. Dopiero po tym wszystkim możesz przejść do sedna sprawy czyli ostatecznej rozgrywki z Obersackiem.

Idź do jego domu. Przedtem jednak będziesz musiał pokonać kilka przeszkód. Aby pokonać pole siłowe, skorzystaj ze swoich "lotniczych" umiejętności. Musisz być przygotowany na wszystko, nawet na to, że Obersack będzie chciał Cię po prostu zastrzelić. Od czego jednak masz niezawodną w takich przypadkach przykrywkę?! Po dotknięciu jego nosa będziesz mógł się swobodnie poruszać. Aby wyeliminować go z walki, musisz umieścić wcześniej zdobyty CDROM w odtwarzaczu. Następnie użyj Viblefrotzer na Obesacku i Twoim oczom ukaże się prawdziwe oblicze Obersacka - najprawdziwsza bestia. Jej widok będzie tak odrażający, że na chwilę aż Cię "zamuruje". Aby pokonać ten stan, użyj Bouzouioli. Następnie zawieś Schprotznog na haku na środku pomieszczenia, zaklejając równocześnie dziurę w Schprotznog gumą do żucia. Dalej przejdź na lewo, w kierunku wyjścia, gdzie znowu zostaniesz zahipnotyzowany. Twoim jedynym ratunkiem jest pociągnięcie za czerwony koniec Schprotznog. Dzięki temu udało Ci się pokonać bestię. Teraz już tylko musisz otworzyć drzwi przy pomocy karty magnetycznej i... to już koniec.

Dariusz Lewkowski

Dystrybutor znajduje się w planach:
IPS Computer Goup

PRZYGODOWA

90%

PC

486
4MB RAM
Sound Blaster







BYĆ TRENEREM

Niejednokrotnie siedząc przed ekranem telewizora i oglądając mecz, zastanawiałem się nad tym, co stanowi o sukcesie danej drużyny. Mówi się, że jedne kluby są lepsze, a inne gorsze. Ja nie do końca zgodziłbym się z taką opinią. Wystarczy tylko spojrzeć, jak dwie te same drużyny spotykają się kilka razy z rzędu. Raz wygrywa jedna, a innym razem druga. Mówi się wówczas, że piłkarze nie byli w formie lub że jakiś zawodnik był kontuzjowany. Logika podpowiada, że nie jest to do końca prawda lub jedynie prawda połowiczna. Bo przecież istotnym elementem jest także taktyka gry, którą zawodnicy realizują w trakcie meczu. Taktyka ta jest efektem prac trenerskich. To właśnie założenia taktyczne i trening, choć zazwyczaj o nich się zapomina, wpływają w głównej mierze na rezultat gry, zaś forma zawodników tak naprawdę jest jedynie sprawą drugoplanową.

Innym ważnym elementem jest również działalność menadżerska. Bez niej drużyna nie zyskałaby nowych, dobrze grających zawodników, równie dobrych trenerów i wreszcie odpowiednich warunków do treningu. Tak więc również menadżer, a właściwie jego efektywność, wpływa na wynik meczów. To przecież dzięki nim możemy dzisiaj oglądać na boiskach wspaniałych piłkarzy. To dzięki nim kluby stają się bogatsze i popularniejsze. I to dzięki nim widowisko piłkarskie staje się coraz ciekawsze i bardziej fascynujące.

W latach 80., wraz z rozwojem i popularyzacją komputerów osobistych, nowe gry powstawały jak grzyby po deszczu. Ludzie z biznesu komputerowego prześcigali się w wynajdywaniu nowych koncepcji i oryginalnej tematyki do swoich programów. Prawdziwy boom nadszedl z chwilą rozpowszechnienia się na rynku maszyn 16-bitowych, które w porównaniu do swoich poprzedniczek oferowały (jak na tamte lata) zupełnie nowe możliwości. Pośród powodzi różnorakich typów gier programiści zadbali również o to, aby miłośnicy footballu mieli możliwość, z wypiekami na twarzy, zarwać kilka nocy z rzędu i spróbować swych sił w grach określanych typem menadżery piłkarskie.

Praca menadżera piłkarskiego wbrew pozorom nie jest niczym łatwym. Jednoczesne zajmowanie się finansami klubu, dokształcaniem zawodników, załatwianiem spotkań czy kupnem piłkarzy nie jest wcale takie proste. Z tymi wszystkimi obowiązkami dodatkowo wiąże się życie w ciągłym stresie, dzień w dzień pytając się w duchu: uda się czy nie. Jeżeli sądzisz, że możesz podołać wszystkim tym problemom, nie pozostaje mi nic innego, jak tylko powiedzieć "do dzieła!".

Spróbuję przybliżyć Ci kilka produkcji, które moim skromnym zdaniem zasługują na uwagę, jednocześnie przepraszając zagorzałych fanów gier, które pominąłem z natury techniczno-prawno-ignorancko-poglądowej.

Jednym z pierwszych (mowa tutaj o tych lepszych) menadżerów piłkarskich, z jakimi się spotkałem, był WORLD SOCCER. Gra jest niesamowicie stara, jednak nie sposób byłoby pominąć ten tytuł w moim artykule. Było to jakieś pięć lat temu. Miałem wówczas jeszcze, z bólem muszę się do tego przyznać, ATARI 65XE. No, ale w tamtych czasach 90% ludzi była w posiadaniu takiego właśnie komputera. Pewnego ponurego wieczora, siedząc i przeglądając zawartość moich kaset (to taka starożytna dyskietka), natknąłem się na grę o nieznanym mi dotąd tytule. Firma ZEPPELIN GAMES cieszyła się wówczas całkiem niezłym uznaniem wśród posiadaczy 8-bitowców, bez ociągania więc oddałem się rozrywce.

Już na samym początku gra wydała mi się całkiem ciekawa. Niezłe jak na "atarynkę" osiągnięcia graficzne zaciekawiły mnie jeszcze bardziej. No i stało się. Kolejna nie przespana noc. Zaczęło się niewinnie, na próbie wydostania się z trzeciej ligi. Z tym nie było większych problemów. Ale później gra stawała się coraz trudniejsza i zarazem ciekawsza. Kwestia handlowania zawodnikami, tabele i wyniki spotkań ligowych, ustalanie taktyki na meczach i odpowiednie gospodarowanie pieniędzmi. To tylko kilka zagadnień tego programu. WORD SOCCER stał się swego rodzaju rewolucją. Pierwszy raz pojawiła się na rynku gra, która zawierałaby tyle elementów z prawdziwego życia menadżera. Owszem, niektóre kwestie nie były jeszcze dopracowane, ale czego można spodziewać się po 8-bitówkach. Osobiście sądzę, że należą się słowa uznania dla programistów z ZEPPELIN.

Programem, który niewątpliwie zasługuje na uwagę z racji swych prekursorskich rozwiązań, jest produkt firmy KRON SIMULATION SOFTWARE pod tytułem THE MANAGER. Mimo swojego wieku (1991 rok) ma on jeszcze zapewne swoich zwolenników. Była to pierwsza gra tego typu, którą potraktowałem zupełnie serio. Po nocach śnił mi się tytuł Mistrza Anglii, Puchar Mistrzów, błyski fleszów, dobra prasa i chóralne śpiewy MOICH kibiców na cześć MOJEJ skromniutkiej osoby. Cel osiągnąłem, przypłacając to podkrążonymi oczyma, nerwowym tikiem lewego policzka oraz niekontrolowanymi napadami histerycznego śmiechu (szczególnie na wyższych poziomach trudności).

Opcje, które oferuje program, w tej chwili uważane są za standard. Gra się drużyną wybraną spośród zespołów trzech lig angielskich. Możesz grać jeden sezon, trzy lub "do bólu". Startujesz również w pucharach europejskich i Pucharze Anglii (brakuje pucharu ligii). Trenujesz swoich pupilków na kilka różnych sposobów (np. zwiększając delikwentowi bramkostrzelność kosztem kondycji i sprawności, co prowadzi do tego, że pod koniec meczu znoszą go z boiska z nadwyrężonym kulasem. Fundujesz również od czasu do czasu obóz kondycyjno-sprawnościowo-rozwojowy. Im dłuższy pobyt w hotelu, tym bardziej chłopaki będą się chciały odwdzięczyć kochanemu Panu trenerowi i być może nie przegrają następnego menczu. Bardzo ciekawy wydał mi się wówczas system rozstawiania drużyny przed meczem (teraz to normalka). Nie trzeba trzymać się sztywnych schematów narzuconych przez program. W zależności od potrzeb można tworzyć własne ustawienia, wyznaczając każdemu piłkarzowi z osobna miejsce na boisku. Tym samym można rozwijać swój geniusz taktyczny oraz propagować zasady rodzimej myśli szkoleniowej. Jeśli chodzi o obowiązki typowo menadżerskie, Twoim polem do popisu jest prowadzenie polityki transferowej klubu, rozbudowa stadionu, ciągłe użeranie się z bardzo skąpymi sponsorami, przedłużanie kontraktów zawodnikom (chciwe bestie) oraz załatwianie pożyczek bankowych na poczet swoich przyszłych olśniewających sukcesów. Przyjemną możliwością jest wyciśnięcie z co bardziej naiwnych kibiców kilku dodatkowych funciaków, regulując ceny biletów. Do zalet gry można zaliczyć również różnego rodzaju statystyki. Można sprawdzić przebieg obecnego sezonu, siłę wszystkich drużyn, poszczególnych formacji, bramki strzelone i stracone, bilans spotkań wyjazdowych i granych na własnym boisku, listę strzelców itp. Bardzo ładnie prezentuje się animacja co ciekawszych fragmentów meczu, która sprawiła, że pod tym względem program ten przez bardzo długi czas plasował się w czołówce.

Natomiast dwie rzeczy sprawiają, że grając obecnie w THE MANAGER, czuje się pewien niedosyt. Chodzi mianowicie o to, że negocjacje transferowe można prowadzić wyłącznie z zawodnikami wystawionymi przez kluby na liście oraz że są to gracze wyłącznie z Anglii (brak możliwości zatrudniania obcokrajowców). Drugim rzucającym się w oczy negatywnym elementem, grając na dłuższą metę, jest chorobliwy, cyklicznie powtarzający się niedobór gotówki (brak premiowania za zwycięstwa w pucharach europejskich). Dochodzi do paradoksalnych sytuacji, gdy prowadzona przez Ciebie drużyna gromi wszystkich w lidze, rzuca na kolana całą Europę, posiada znakomitych zawodników i pod koniec sezonu dosłownie tonie w długach. Mimo wszystko gra jest





BYĆ TRENEREM

dobra i zapoczątkowała pewien kanon w tego typu grach, który programiści z różnych innych firm nieustannie rozwijają i udoskonalają.

Któż nie słyszał o tak popularnej grze jaką niewątpliwie jest PREMIER MANAGER. O programie tym trąbiono na prawo i lewo jeszcze przed jego ukazaniem się na rynku software'owym. Opinie były jednak bardzo podzielone. Jedni twierdzili, że ma to być program o przełomowym znaczeniu, a inni mówili, że to kolejna "kicha" i jeden wielki "niewypał". Moim zdaniem - i jedni i drudzy mieli trochę racji.

Firma GREMLIN INTERACTIVE pierwszą wersję owej zapowiadanej gry wypuściła na przełomie roku 1992/93. Gra rzekomo miała stać się swego rodzaju rewolucją. Niestety, tak się nie stało. Na tle THE MANAGER wydanego niemal dwa lata wcześniej PREMIER MANAGER może się schować. Grafika przypomina mi czasy komputerów 8-bitowych, a dźwięk i całe tło artystyczne jest tak denne, że aż mi szkoda o tym pisać.

Po tym zachęcającym wstępie proponuję przejść do sedna programu. Sądzę, że warto by się zastanowić nad tym, dlaczego ta z pozoru drętwa i prymitywna gra cieszy się po dziś dzień całkiem niezłą grywalnością. Jednym z argumentów, jakie mógłbym znaleźć na wytłumaczenie tego niespotykanego zjawiska jest fakt, że w owym czasie sporo ludzi przerzucało się z "atarynek" i "comandorów" na komputery wyższej klasy. Niestety, upodobania zostały te same. Ludziska takie preferowały gry proste i szybkie, jaką niewątpliwie jest PM1. Moim zdaniem, program ten można zestawić z takimi tytułami, jak chociażby WORLD SOCCER czy MANAGER (mowa tutaj o grach na komputery 8-bitowe). Idea i sam pomysł zaplanowania gry jest niemal identyczny.

Po tej odrobinie niepoprawnej krytyki przejdźmy do zalet PM1. Pierwszą i niewątpliwie największą zaletą jest jego przejrzystość i łatwość w obsłudze. To dzięki temu gra ta zyskała sobie tak szerokie grono wielbicieli. Fabuła toczy się w niewątpliwie znanej już wszystkim lidze angielskiej. Twoim zadaniem jest sprawdzić się na trzech jednakowo ważnych i zarazem bardzo zróżnicowanych polach działania. Pierwszym z nich jest zadbanie o fundusze klubu. Możesz je zdobyć na trzy różne sposoby:

- od prezesa klubu (niestety ten daje tylko raz na rok),
- od kibiców (bilety),
- z reklam.

Prezes może zwiększyć swoje dotacje wraz z polepszeniem się osiągnięć drużyny. Kibice będą kupować droższe bilety tylko wtedy, kiedy gra stanie się bardziej atrakcyjna. Aby otrzymać wpływy z reklam, należy najpierw rozbudować nieco stadion, co niestety wiąże się z kolejnymi wydatkami. Jak widać, na stanowisku ekonomisty nie będzie Ci łatwo. Drugim zadaniem, jakiemu musisz podołać, są wszelkiego rodzaju sprawy dotyczące działalności kadrowej. Tutaj musisz zająć się problemem kupna i sprzedaży zawodników, zatrudnianiem trenerów, lekarzy i tzw. poszukiwaczy talentów. Konieczne jest zatrudnienie speca od transferów - bez niego nie masz możliwości kupna ani sprzedarzy zawodników. Przy kupnie zawodników należy przede wszystkim zwracać uwagę na ich umiejętności i wiek. Jeżeli chcesz trochę zarobić, kup gościa, któremu już się skończył kontrakt - jest o wiele tańszy. Potem możesz go odsprzedać z niemałym zyskiem (to mi przypomina czasy niewolnictwa). Trzecim i chyba najważniejszym polem Twoich zmagań niewątpliwie są sprawy dotyczące składu i ustawienia drużyny. Nie ma tutaj żadnych nowych, oryginalnych rozwiązań; możliwości są raczej standardowe. Warto jednak przy ustawianiu drużyny zwrócić uwagę na umiejętności swoich zawodników. Jeśli masz wielu dobrych obrońców, możesz zwiększyć zastępy atakujących; analogicznie postępujesz przy nadmiarze doskonałych strzelców.

Jeszcze w tym samym roku firma GREMLIN INTERACTIVE sprawiła fanatykom piłki nożnej miłą niespodziankę. Programiści ostro sprężyli swoje siły i spłodzili drugą część tejże popularnej gry. Pamiętam, że PREMIER MANAGER 2 był niejednokrotnie kupowany jako prezent pod choinkę. Mówiono wówczas, że będzie to wspaniały upominek. Jednak czy tak się stało ?

PREMIER MANAGER 2 jest niemal identyczny, jak jego poprzednik. Zmieniło się tylko tło graficzne i nazwiska co niektórych piłkarzy. Dorzucono jeszcze kilka nowych statystyk i czekano na reakcje maniaków komputerowych manadżerów. Tym



razem prasa nie poskąpiła niemiłych słów. Mnie także zaskoczyła postawa firmy GREMLIN. Po całkiem niezłym PM1 tak splamić swoje dobre imie? Bez komentarza...

CHAMPIONSHIP MANAGER '93, jak sam tytuł wskazuje, nie jest już najnowszą grą. Firma DOMARK dotychczas nie miała na swoim koncie wspaniałych osiągnięć (no, chyba, że MIG 29M, albo SHADOWLANDS). Dlatego też gra ta po ukazaniu się na rynku nie wywołała wielkich sensacji. Pierwszą wadą, która niewątpliwie od razu rzuca się w oczy, jest sporę skomplikowanie gry. Często nie wiadomo, jak użyć odpowiedniej opcji i do czego ona służy.

Zaraz po wczytaniu gry należy ustalić kilka parametrów. Możesz wybrać ilość graczy "ludzkich" (od 1 do 4), ilości wszystkich zawodników z wszystkich lig, no i oczywiście należy dokonać wyboru drużyny Dalej do wyboru masz aż 11 opcji: rozpoczęcie meczu, oglądanie tabel (zarówno o piłkarzach, zespołach, jak i menadżerach), przeglądanie terminarzu spotkań (zarówno ligowych, jak i pucharowych), oglądanie raportów o meczach (zajmuje strasznie dużo czasu), dokonywanie zakupów piłkarzy (z całego świata!) - tutaj znajdują się liczne podopcje od przeglądania list, wysyłania ludzi (tzw. poszukiwaczy), aż do przeglądania listy wszystkich transferów. Kolejnymi opcjami są rezygnacja z pracy w danej drużynie, dołączenie kolejnego gracza (nie wiem, dlaczego w tym menu znajduje się opcja z możliwością obejrzenia historii całej swojej kariery), oglądanie składu reprezentacji oraz możliwość zapisu na dysk i zmienienia tła. Jak już zapewne zauważyłeś, pominąłem najważniejsze menu: CLUB DETAILS. To tutaj praktycznie odbywa się cała Twoja praca. Począwszy od przeglądania listy swoich zawodników, poprzez wizytę u lekarza, fizjologa i psychiatry, oglądanie różnych wykresów, kierowanie zawartością swojej skarbonki, aż po ustalanie strategii gry. Pominąłem około 10 innych mniej ważnych podopcji, ale nie czas tutaj ani miejsce na szczegółowe opisywanie gry. Dla tych, którzy chcieliby się bardziej zainteresować tym programem, proponuje sięgnąć po opis z ŚGK 9/94.

Cała gra odbywa się w klimacie ligi angielskiej (dziwne upodobania), masz jednak możliwość dostania się do różnych europejskich pucharów, ale najpierw trzeba dostać się na szczyt "Premier League". Ostatnimi czasy na rynku pojawiła się dodatkowa dyskietka zawierająca wszystkie zespoły i piłkarzy ligi włoskiej. Jak widać, CHAMPIONSHIP MANAGER '93 nie jest jeszcze przegraną grą, warto więc spróbować w niej swoich sił.

Firma GREMLIN po niewątpliwie nieudanej drugiej części PREMIER MANAGER chciała w jakiś sposób obronić swoje dobre imię. W owym czasie (mowa tutaj o schyłku 1994 roku) na rynku software'owym w dziedzinie menadżerów piłkarskich panował pewien niedosyt. Ostatnią dobrą grą tego typu był wyżej opisany przeze mnie CHAMPIONSHIP MANAGER '93. Ponadto rok 1994 to niewątpliwie wielkie święto dla fanatyków piłki nożnej - Mistrzostwa Świata. Tak więc okoliczności były sprzyjające, aby programiści z firmy GREMLIN mogli zarobić trochę grosza.

PREMIER MANAGER 3, o nim bowiem tutaj mowa, to nieco unowocześniona i bardziej dopracowana kontynuacja poprzednich produktów owej firmy. Przede wszystkim, już po wczytaniu programu, od razu rzuca się w oczy ciekawiej wykonana



BYĆ TRENEREM

oprawa graficzna. Niestety, efekty dźwiękowe, podobnie jak i w poprzednich wersjach tego programu, są w pełnym tego słowa znaczeniu odrażające. Miłą zmianą jest rozszerzenie opcji trenerskich. Możesz dokładniej opracować taktykę na dany mecz, sugerując swoim podopiecznym grę podaniami lub dryblingami, ustalić wysokość, długość i miejsce podań, a także wiele innych szczegółów. Zdecydowanie poprawiły się również możliwości związane z rozbudową infrastruktury Twojego klubu (rozbudowa parkingów, szatni dla zawodnków). Kolejnym elementem poprawiającym atrakcyjność PM3 jest niewątpliwie próba zrobienia czegoś w stylu animacji. Niestety, są one powolne i chyba lepiej by było, gdyby ich nie umieszczano. Ponadto Twoi zawodnicy przez cały mecz atakują na jedną bramkę. Największą, a raczej najdłuższą wadą tej gry jest czas jej ładowania. Nie wiem, jak wygląda to na innych komputerach, ale na Amidze proces ten trwa około dwudziestu minut (w tym czasie można spokojnie wyskoczyć z kolesiami na piwo). Znając upodobania firmy GREMLIN, można się spodziewać, że wymienione przeze mnie wady zostaną naprawione, a na światło dzienne wytoczy się kolejna (być może lepsza) część PREMIER MANAGER.

ON THE BALL - WORLD CUP EDITION to niewątpliwie jeden z nowszych programów w dziedzinie menadżerów piłkarskich. Mimo że gra na rynku komputerowym istnieje dopiero niewiele ponad pół roku, uzyskała już całkiem niezłą popularność i uznanie. Jest to w pełni profesjonalny, najbardziej dopracowany i zarazem najlepszy, moim zdaniem, menadżer piłkarski.

Jak sam podtytuł wskazuje, masz do czynienia z Mistrzostwami Świata. Gra jest próbą odejścia od schematu, gdyż występujesz tutaj w roli selekcjonera kadry narodowej, a nie, jak w poprzednich grach tego typu, menadżera drużyny klubowej. W ten sposób pozbywasz się wielu obowiązków związanych z finansami, transferami i innymi podobnymi bzdetami. Zmagać się będziesz (a raczej Twoi piłkarze) z przeciwnikami na boiskach Stanów Zjednoczonych. Grę możesz rozpocząć od eliminacji lub od razu przejść do części zasadniczej. Ta druga możliwość nie pozwoli Ci wyżyć się na słabeuszach. Jeśli grę rozpoczniesz od eliminacji, czeka Cię nie lada wysiłek. Na początku należy obejrzeć gazetę, z której dowiesz się, że prognozy na mecze Twojej reprezentacji nie są zbyt pomyślne. Ale nie należy się zrażać, bowiem najostrzejsza krytyka jest najlepszą zachętą (sam to wymyśliłem!). Następnie przechodzisz do biura. Tutaj spędzasz około 90% całej gry. Przeglądasz statystyki i tabele, czytasz recenzje sławnych ludzi, ustalasz plan zajęć drużyny na cały miesiąc bądź wykonujesz wiele innych mniej lub bardziej potrzebnych zajęć. W okresie przygotowań do Mistrzostw Świata warto wyjechać z reprezentacją na trzydniowy obóz. Niestety, nie jest to wycieczka krajoznawcza. Przez ten czas od rana do wieczora zawodnicy będą szlifować swoją kondycję i poprawiać sprawność fizyczną. Możesz także wyspecjalizować drużynę w danej akcji. Podczas treningu towarzyszą nieźle dopracowane animacje, co niewątpliwie umila czas gry.

Po przebrnięciu przez okres przygotowań następuje sprawdzian (niestety, tutaj nie ma możliwości ściągania od sąsiada). Musisz ustalić skład na mecz i cierpliwie czekać (z gazet dowiesz się, jak poradzili sobie Twoi podopieczni). Jedyną chwilą, w której od Ciebie mogą zależeć losy meczu, jest rzut karny. To Ty jesteś wykonawcą. Nie panikuj - to zadanie dziecinnie proste. Przebieg meczu jest ozdobiony całkiem niezłą grafiką i wspaniałymi animacjami. Moim zdaniem, jest to całkiem przyjemny element. Mimo że wydłuża to nieco czas trwania meczu, to powoduje, że gra nie staje się nazbyt monotonna.

Po meczu czekają Cię sprawozdania prasowe w gazecie i wszystko zaczyna się od początku. Tak jest do chwili, gdy awansujesz do MŚ. To właściwie tutaj rozpoczyna się dopiero prawdziwa gra. Toczy się ona zresztą nieco inaczej. Przed wyjazdem do Stanów musisz powołać 22 piłkarzy. Następnie ustalasz plan zajęć na cały dzień, a nie na miesiąc. Twoim zadaniem jest zarazem ustalanie taktyki na każdy mecz, jak i odwiedzanie chorych w szpitalu, rozmawianie z piłkarzami słabszymi psychicznie, rozporządzanie finansami i wiele innych spraw, od których można dostać świra. Przy okazji, każdy sukces drużyny jest zarazem Twoim sukcesem. Stajesz wówczas w świetle reflektorów i udzielasz wywiadu. Ciekawe, co powiesz w takiej sytuacji?

Oprócz wyżej wymienionych głównych zagadnień, gra zawiera multum innych szczegółów. Ważnym celem może być dla Ciebie walka o miano trenera roku. Aby nim zostać, należy jednocześnie wspaniale prowadzić drużynę, bezpardonowo udzielać wywiadów i odpowiedzi na konferencjach prasowych i zarazem godzić problemy finansowe, jak i zdrowotne.

Podsumowując ten program, muszę niewątpliwie pochwalić programistów z ASCON SOFTWARE. Mimo że pomysł nie jest oryginalny, to jego realizacja jest niemal perfekcyjna. Wspaniałe animacje, niezła grafika i dźwięk, to tylko niektóre z zalet ON THE BALL. Niestety, nie jest to program bez wad. Chyba największą usterką jest fakt, że nazwiska piłkarzy nie pokrywają się z rzeczywistymi. Kolejną wadą jest to, że przeciętnego użytkownika (tzn. gościa z AMIGĄ 500, 600, 1200 itp.) czeka niezła żąglerka dyskami. Mimo to sądzę, że warto spróbować w tej grze swoich sił, gdyż naprawdę zasługuje ona na Twoją uwagę.

Nie upłynęło w Wiśle wiele wody od czasu ukazania się ON THE BALL - WORLD CUP EDITION, a już chłopaki z ASCON SOFTWARE wypuścili drugą część tej wspaniałej gierki - tym razem pod nazwą ON THE BALL - LEAGUE EDITION. Dotyczy ona zmagań ligowych i różni się od części pierwszej wieloma elementami.

Na początku wybierasz drużynę, którą zechcesz prowadzić (do wyboru masz ligowe drużyny angielskie - standard) i negocjujesz kontakty ze sponsorami. Po udanym zakończeniu ciężkich rozmów, które wymagały od Ciebie subtelności, wyczucia i dyplomatycznych zdolności, rozsiadasz się wygodnie w fotelu prezesa i zaczynasz swoją robotę. Możesz obejrzeć sobie stadion i zaplanować jego przyszłą rozbudowę i unowocześnienie (na początku zwykle brakuje na to pieniędzy). Opcja ta jest bardzo starannie dopracowana. Cały stadion pokazany jest w formie schematu i bardzo łatwo zorientować się, co należy zmienić oraz w jakim stanie znajdują się poszczególne sektory i trybuny. Można również odwiedzić swych podopiecznych i wyznaczyć im treningi oraz ustawienie na następny mecz (sprawdzając wcześniej, z kim masz sprawę). W tym miejscu widać wyraźną różnicę w porównaniu do nowatorsko potraktowanej części pierwszej. Obowiązki trenera ograniczają się wyłącznie do wyboru treningów, stylu gry (sekret sukcesu) oraz ustalania składu. Nie ma indywidualnych rozmów z zawodnikami, przydzielania im pozycji, pochwał ustnych, itp. Komputer sam ustawia Twoich zawodników na boisku, a Ty masz jednynie wpływ na ilość graczy w każdej formacji oraz kto ma być egzekutorem rzutów wolnych i karnych. Przy ustalaniu składu należy pamiętać o wystawieniu maksimum trzech obcokrajowców, inaczej przegrywasz mecz walkowerem. Można również trzy razy w sezonie wysłać swoje pociechy na obóz kondycyjny (np. do Zakopanego). Jest to niewątpliwie duże uproszczenie, które moim zdaniem w zamyśle autorów miało podnieść grywalność (udało im się to w 100%).

Jako menadżer sprawujesz pieczę nad transferami (czyli kupujesz, sprzedajesz, przedłużasz kontrakty), premiami za wygrany mecz, cenami biletów, itp. Mocną stroną gry są statystyki. Program jest nimi naszpikowany, jak dobra kasza skwarkami. Bramki strzelone i stracone, u siebie i na wyjeździe, w pierwszej czy w drugiej połowie, największa frekwencja na stadionie, najlepszy mecz, bilans finansowy klubu, kto przyszedł, a kto odszedł i wiele innych mniej lub bradziej ważnych opcji. Kto jest ciekawy, niech zagra i sprawdzi.

Sam mecz, tak jak i w części pierwszej, prezentuje się efektownie. Animacja zawodników wykonana jest poprawnie i co ważniejsze, sytuacje podbramkowe nie są schematyczne. Do tego dochodzą zabawne komentarze pod adresem zawodników, sędziego, kibiców. Trzeba je czytać, aby rozeznać się w sytuacji na boisku. Jeżeli zaczniesz wtapiać mecz po meczu, rzuci się na Ciebie banda rozszalałych pismaków z jakiegoś miejscowego brukowca. Nie będą mogli zrozumieć, że Twoje obecne kłopoty z rywalami to żadna tragedia, jeno część misternie ułożonego planu taktycznego. Wszystko w myśl rodzimego trenera, Apostela: "żeby wygrać, trzeba zremisować". Będziesz musiał udzielać kłopotliwych wywiadów i uczestniczyć w konferencjach prasowych. Na koniec warto wspomnieć o czymś, co bardzo podnosi atrakcyjność gry,



BYĆ TRENEREM



eliminując błędy z poprzedniej części. Masz bowiem do dyspozycji znakomicie dopracowany edytorek. Można w nim zrobić niemal wszystko. Wpisać prawdziwe nazwiska piłkarzy, zmienić im wiek, narodowość, pozycję na boisku. Powiększyć istniejące już stadiony, zmienić ich nazwę itd. Po kilku nieodzownych przeróbkach można bawić się naprawdę znakomicie. Nareszcie grają istniejący w rzeczywistości zawodnicy, gwiazdy prezentują realną klasę i odpowiednio kosztują. Fakt posiadanie przez program edytora umożliwia również co pewien okres aktualizację składów poszczególnych drużyn, co sprawia, że program szybko się nie zestarzeje. Ogólnie rzecz biorąc, gra jest naprawdę bardzo dobra, prosta w obsłudze i posiada dobrą grywalność, więc z czystym sercem mogę ją polecić każdemu.

Na koniec propozycja specjalna, trochę nietypowa, dla tych, którzy ślęcząc godzinami przed ekranem monitora i katując któryś z wymienionych wyżej programów, uzyskują wyniki odmienne od swoich naturalnych oczekiwań. Pomimo tego, że stosując najbardziej wymyślne ustawienia, taktyki i strategie, posiadając wybitne wykształcenie w tej dziedzine nabyte w eliternej Akademii Trenerskiej wiceprezesa Kuleszy, prowadząc najbardziej zaborczą i chytrą politykę klubu, przy której Berlusconi to pętak, wciąż nie mogą wyjść ze strefy spadkowej w lidze i dostają w kuper nawet od słabeuszy - dla tych wszystkich mam ofertę specjalną. Program, o którym mowa, da Wam możliwość pokazania komputerowym głąbom, jak to się robi w Chicago, czyli mówiąc krótko, umożliwia wzięcie sprawy w swoje ręce. Z dumą przedstawiam znakomity, pyszny i jedyny w swoim rodzaju produkt genialnej firmy SENSIBLE SOFTWARE pod tytułem (baczność!) SENSIBLE WORLD OF SOCCER (spocznij!). W tym miejscu ktoś zapewne się zdziwi, że umieszczam tę grę w niniejszym artykule. Przecież to piłka nożna w wydaniu zręcznościowo-joystickowym jakich tysiące. Cóż robi pośród gier menadżerskich? Otóż powód, dla którego zdecydowałem się o niej wspomnieć, to jedna z opcji tego programu. Programiści z SENSIBLE SOFTWARE, tworząc kolejną wersję swojego wielkiego hitu, postanowili okrasić ją elementami menadżerskimi. Fakt, że w porównaniu z takimi pozycjami, jak PREMIER MANAGER czy ON THE BALL, wydają się one nader skromne, ale nie o to chodzi.

Ogólnie wśród programów o tematyce piłkarskiej istnieje luka, sztywny podział na gry zręcznościowe i menadżerskie. Twórcy z SENSIBLE SOFTWARE spróbowali eksperymentu stworzenia syntezy tych dwóch gatunków. Czy im się to udało, sprawdź sam. W każdym razie program oferuje oprócz tworzenia własnych lig, turniejów, itp. (czyli standardowych opcji gry zręcznościowej) rozpoczęcie kariery jako trener jednej z drużyn klubowych. Generalnie, program oferuje 1400 (słownie: tysiąc czterysta) drużyn z całego świata (jeśli ktoś ma ochotę, może rozpocząć karierę na Wyspach Zielonego Przylądka). Nazwiska i przynależność klubowa zawodników występujących w grze są prawdziwe i pokrywają się z rzeczywistością (w momencie wypuszczenia gry na rynek). Każdy z nich ma inne umiejętności (np. szybkość, siła strzału, opanowanie piłki, gra głową). Zawodnicy narażeni są na kontuzje oraz pauzują za otrzymane kartki. Wartość transferowa każdego z nich wyrażona jest w funtach. Przeważnie im droższy piłkarz, tym lepszy (ale nie zawsze). Cena ulega zmianie adekwatnie do prezentowanej przez nich formy, co zależy bezpośrednio od Twoich manualnych umiejętności. Jeżeli dobrze grasz w obronie i Twój bramkarz wyciąga często piłki z siatki, cena jego i bloku defensywnego rośnie. Jeżeli dobrze machasz joy'em i strzelasz dużo bramek, to samo dzieje się w przypadku napastników. Notujesz również spadek cen zawodników, gdy masz akurat złą passę. Twoja rola jako menadżera sprowadza się do ustawienia drużyny przed spotkaniem (możliwości jest dużo, wraz z tworzeniem własnych ustawień dla każdego gracza z osobna) oraz przeprowadzania trafnych transferów. I właśnie one są solą tej zabawy, gdyż wpływy za bilety, utrzymanie stadionu, sponsoring i premie za sukcesy dzieją się automatycznie. Można dorabiać się dodatkowych pieniędzy, lansując np. nowe gwiazdy. Kupić jakiegoś średniego napastnika, dobrze grać, strzelać nim mnóstwo bramek i sprzedać za potrójną cenę. Kombinacji jest multum. Również sam system negocjacji jest rewelacyjny. Nie ma tego w programach typowo menadżerskich. Masz dostęp do praktycznie wszystkich zawodników na świecie. Wszystko jest kwestią ceny. Jeżeli tworzysz potęgę polskiego piłkarstwa z naszą drużyną krajową, np. Rakowem Częstochowa, i stwierdzasz, że potrzebujesz w trybie natychmiastowym gwiazdę z czarnego lądu, udajesz się na rozmowy z tamtejszym czarownikiem i za drobną opłatą finalizujesz transakcję. Wystarczy teraz pokazać delikwentowi różnicę między piłką, a orzechem kokosowym, powiedzieć mu, w którą stronę ma kopać i można ruszać na podbój ekstraklasy. Jeżeli osiągasz duże sukcesy jako szkoleniowiec, jest możliwość posypania się ofert z innych klubów i zmiana posady.

Jako wielki atut tegoż programu uznać można jego elastyczność. Aby osiągnąć sukces, słabsi gracze mają możliwość zatrudnienia optymalnie lepszych zawodników. Natomiast ci, którym nieobcy jest kształt joysticka, mają dużą szansę wygrać z teoretycznie mocniejszym przeciwnikiem (kiedyś zdobyłem Puchar Anglii, grając czwartoligowym zespołem i pokonując po drodze takie sławy, jak Manchester United - było ciężko jak diabli, ale udało się). Słowem, potraktuj ten program jako sympatyczny przerywnik dla typowych menadżerów.

Na koniec podsumowanie. Czy warto grać w tego typu gry? Co daje zabawa w menadżery piłkarskie? Oczywiście, oprócz radości giercowania i gnębienia przeciwników. Aby odpowiedzieć na to pytanie, trzeba się zastanowić, dlaczego w ogóle sięgamy po gry komputerowe? Dlaczego spędzamy długie godziny, wytrzeszczając gały w monitor, ciesząc się jak dzieci lub warcząc jak wściekłe psy? Niejednokrotnie członkowie naszych rodzin wyrażają swoje zdanie na ten temat, wymownym gestem pukając się w czoło. Co sprawia, że stajemy się GRACZAMI? Ktoś może powiedzieć, że to wyrafinowany sposób rozrywki przeznaczony wyłącznie dla nastolatków. Być może w każdym z nas tkwi coś z natury dziecka. Potrzeba przygody, bycia kimś innym, puszczenia wodzy fantazji. To jak film z tą różnicą, że mamy bezpośredni wpływ na wydarzenia. Moim zdaniem ‚każdy powinien odpowiedzieć sobie na to pytanie sam. Śledząc osiągnięcia firm w tworzeniu co raz to nowszch programów, bardziej bogatych i wymagający sprzętowo, można by spróbować pokusić się o wysunięcie hipotezy, że kiedyś ktoś stworzy i wyda (na iluś tam krążkach CD) menadżera doskonałego, menadżera wszechczasów, menadżera, jakiego jeszcze nie było. Mógłby posiadać zalety wszystkich gier tego typu, które istnieją obecnie oraz byłby wzbogacony dodatkowo o dziesiątki nowych elementów. Program, który byłby na wskroś realny (może skanowane animacje prawdziwych piłkarzy?). Byłby to program, w który będzie mógł zagrać każdy (różne stopnie trudności w zależności od stopnia realizmu). Prawdziwy symulator kariery menadżera, trenera, piłkarza. Na razie jednak cieszmy się z tego, co mamy. Na odpowiedź, czy warto grać w tego typu gry, niewątpliwie odpowiem, że warto. Choćby dlatego, że trochę przybliży nam to prawa, które rządzą nowoczesnym footballem. Zakończmy więc sławetnym powiedzeniem prezesa Górskiego: "Mnie się wydaje, że wygra ta drużyna, która strzeli o jedną bramkę więcej". Czego życzą Wam:

Marcin Hinz
Cezary Horewicz





Minimalnie kolorowo

W dziale sprzętowym zajmujemy się pograniczem gier i "realnego" życia. Chcemy pomóc Wam w lepszym wykorzystaniu sprzętu do gier, ale również w przechodzeniu do innych zastosowań. Tym razem słów kilka o drukowaniu.

Gracze są ludźmi wymagającymi. Lubią ładnie, zgrabnie i kolorowo. Jeśli któremuś z nich zdarzy się konieczność wydrukowania jakiegoś tekstu, czy nie daj Boże grafiki, to zżyma się i wścieka, że to hałasuje, że zajmuje dużo miejsca w jego i tak zbyt ciasnym pokoju, że plątanina kabli, że nie można tego zabrać na działkę, a na koniec że czarne i białe. Toż to można szału w oczy dostać. Nie przejmujcie się tak bardzo, bo jest na to rada. Wprawdzie drukowanie z grami nie jest ściśle związane, ale jeśli trzeba coś wydrukować dla zabawy, czy też słusznego dochodu, to czemu nie wykorzystać do tego najmniejszej drukarki świata **PN60**?

Chodzi o drukarkę firmy **Citizen PN60**. Dlaczego właśnie o nią? Bo mała, drukuje w ładnych kolorach, jakość ma laserówki, a co najważniejsze produktowi temu przyznano Złoty Medal Międzynarodowych Targów Poznańskich Infosystem 95.

Drukarka jest optymalnie niewielka i waży tylko 500g. Można ją przenosić od komputera do komputera, tak że korzystać z niej może gracz, tata gracza, ich koledzy i w ogóle może się stać drukarką rodzinną lub służyć w przerwach pomiędzy grami do zarabiania pieniędzy koniecznych przecież na kupno nowych gier. Wyposażona w zasilanie bateryjne nie musi Ci rujnować pokoju, gdy chcesz znaleźć w nim jakieś wolne gniazdko. Świeżo naładowane baterie wystarczą na wydrukowanie około 55 stron, co wcale nie jest taką małą wielkością. Do większych prac można używać zasilacza sieciowego, który jest dostarczany razem z drukarką.

Jakość wydruku na standardowym papierze porównywalna jest z jakością wydruków laserowych. Oczywiście częściej drukujemy mimo wszystko w czerni i bieli, ale gdy przyjdzie do wydruku kolorowego to wystarczy zmienić tylko cartridge, ustawić odpowiednio komputer i hola drukować. Drukarka nie jest oczywiście laserówką, a pospolitą plujką, ale to akurat zupełnie nie przeszkadza, żeby jakością wydruków nie odstawała od drukarek laserowych. Tyle że o wiele mniejsza..

Firma Citizen, która jest producentem drukarki, od wielu lat siedzi w tym "temacie" i można mieć pewność, że drukarka będzie przystosowana, kompatybilna, niezawodna, a jeśli coś to szeroko dostępna obsługa usunie ewentualne usterki. Drukarka jest tak mała, bo firma zdobywa mnóstwo doświadczeń na rynku zegarniczym, któ-ry dużymi rzeczami przecież się nie zajmuje.

Szybkość działania drukarki, w przeciwieństwie do jej wielkości, wcale nie jest taka mała i wynosi 126 znaków na sekundę, co jest całkiem porównywalne z drukarkami igłowymi. Jedynie jakość jakby nie do końca ta. Drukarka, oprócz tego, że drukuje ładnie i zwinnie, została wyposażona w rozliczne czcionki, dzięki którym możemy drukować Absolutnie Profesjonalne Listy do Ważnych Osób, lub tworzyć Poważnie Wyglądające Dokumenty. Przecież, że ktoś gracz, to wcale nie znaczy, że mu oczu zbrakło i że można mu byle co wydrukować. Gracze też mają przeważnie dobre uszy i nie lubią jak się je nadwyręża czymś innym niż doskonałymi dźwiękami gier. I tu **PN60** staje na wysokości zadania. Cichy szum "plucia" na papier i przesuwu papieru nie będzie zbytnio przeszkadzał nawet w poobiedniej drzemce.



Drukarka ta jest niezwykle wygodna, bo ma możliwość przytrzymania i pobrania 5 kartek papieru tak, że nasze teksty, czy grafiki mogą płynąć swobodnie, a my zamiast interesować się w tym czasie, czy już nie zabrakło papieru, możemy oddać się błogiemu leniuchowaniu, czy też naszym ulubionym grom (mowa przeważnie o grach amigowskich działających w multitaskingu).

Podsumowując, **Citizen PN60** jest doskonałą drukarką dla każdego gracza, a nawet całych grup graczy. Osoby grające są przeważnie ludźmi mobilnymi, przenoszącymi się to tu, to tam i szczególnie im przyda się ruchomość tej drukarki połączona z jej niebagatelną jakością.

Tomasz Kokoszczyński

Drukarka Citizen PN60

Ocena:	95%
Cena/możliwości:	90%
Dokumentacja:	30%
Wykonanie:	100%

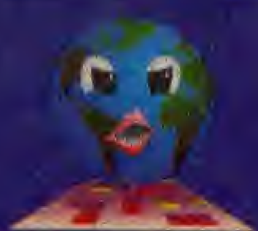
DYSTRYBUTOR: BI & K Computer, Krzysztof Barnaś, ul. Mielżyńskiego 16, 61-725 Poznań, tel./fax 33-19-71

CENA: 1000,- zł.

TRYBUNA

NAJLEPSZE z Najlepszych





LOGICZNE

1. TETRIS
2. PUSH OVER
3. INCREDIBLE MACHINE 2
4. CO DO GROSZA
5. BLOCK OUT
6. MONOPOLY
7. GEAR WORKS
8. THAURUS
9. KASPAROV'S GAMBIT
10. OXYD MAGNUM



ZRĘCZNOŚCIOWE

1. MORTAL KOMBAT 2
2. DOOM 2
3. SENSIBLE WORLD of S.
4. MORTAL KOMBAT
5. SUPER STREET FIGHTER
6. PINBALL FANTASY
7. DESCENT
8. DARK FORCE
9. ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ
10. PINBALL DREAMS



PRZYGODOWE

1. UNIVERSE
2. KAJKO I KOKOSZ
3. TEENAGENT
4. BLOOD NET
5. SOŁTYS
6. MENTOR
7. The HAND of FATE
8. GUILTY
9. DISCWORLD
10. ECSTATICA

Czy odpowiada Ci ta lista?
Jeśli nie, to napisz i podaj swoje trzy najlepsze gry w każdej kategorii.
Wśrod nadesłanych propozycji co miesiąc będziemy losować pięć nagród - niespodzianek.
Fundatorem nagród jest OPTIMUS S.A.
Pamiętaj podać swój adres i komputer, jaki posiadasz.

OPTIMUS SA



ROLE PLAYING

1. ISHAR 3
2. LEGACY of SORASIL
3. DRAGON LORE
4. SPACE HULK
5. PERIHELION
6. BLACK CRYPT
7. LANDS of LORE
8. ROBINSON'S REQUIEM
9. AMBERMOON
10. BLADE of DESTINY



SYMULACYJNE

1. GUNSHIP 2000
2. OVERLORD
3. TFX
4. DAWN PATROL
5. WING COMMANDER 3
6. US NAVY FIGHTER
7. SUBWAR 2050
8. COMBAT AIR PATROL
9. TIE FIGHTER
10. WINGS



STRATEGICZNE

1. UFO - ENEMY UNKNOWN
2. The SETTLERS
3. CIVILIZATION
4. K - 240
5. WARCRAFT
6. DUNE II
7. X-COM - TERROR z GŁĘBIN
8. THEME PARK
9. COLONIZATION
10. PANZER GENERAL



Między nami, graczami...

Zapewne nie raz już spotkałeś się z opinią, że jakaś gra jest lepsza od innej, przy czym Twoim zdaniem jest dokładnie na odwrót. Pół biedy, jeśli obydwie gry są kiczami, gorzej jeśli stanowią niezaprzeczalne hity. Powiesz, że nie ma w tym nic dziwnego, wszak to tylko sprawa gustu. Owszem, ale takie stwierdzenie ukazuje jedynie czubek góry lodowej. Faktem jest, że istnieją gry, które są kanonem w swoim gatunku i od lat konkurują o ten tytuł z innymi, równie dobrymi produkcjami. Jaki ma to wpływ na nas, graczy? Ano taki, i o tym właśnie będzie dzisiejsza pogadanka, że jesteśmy dokumentnie podzieleni na różnego rodzaju frakcje i frakcyjki.

Najlepiej stan ten obrazuje podejście do Sensible Soccer i Kick Off, jako że gry te cieszą się sporą popularnością w naszym światku (któż nie lubi footballu?!). Jeszcze mi się nie zdarzyło, żebym spotkał oddanego miłośnika obydwu gier. Zawsze słyszałem, że jedna jest lepsza od drugiej, a porozumienie między stronami polegało jedynie na wymienianiu zalet swoich ulubieńców i całkowitym ignorowaniu argumentów dyskutanta. Naturalnie, obie gry są niezłe, a jedyna różnica między nimi polega na sposobie obsługi. Kick Off proponuje znacznie bogatszy arsenał opcji, przez co w oczach niektórych graczy gra ta jest skomplikowana do przesady, natomiast Sensible Soccer jest "prosty jak barszcz", co z kolei odrzuca tych wymagających. I tak rodzi się konflikt.

Pojedynek Sensible Soccer i Kick Off wcale nie jest jedynym takim przypadkiem. Inna para, znacznie starsza, to Dungeon Master oraz Eye of the Beholder. Tutaj walka idzie o pierwszeństwo w labiryntówkach. Dungeon Master niewątpliwie pojawił się wcześniej, niż jego konkurent, i przez to zdaje się bezdyskusyjnie wygrywać. Ale sprawa nie jest prosta, bo mimo jednolitego poziomu fabuły, czego akurat brakuje Beholderowi (zwłaszcza w trzeciej części), Dungeon Master (plus Chaos Strike Back) nie jest tak dobry graficznie, jak jego rywal. Zwolennicy pierwszego tytułu oczywiście uważają, że grafika to tylko nieistotny dodatek, że najważniejsza jest fabuła, ale beholderowcy są dokładnie przeciwnego zdania. W dodatku z mroku software'owego świata wyłonił się swego czasu Black Crypt, który jeszcze bardziej skomplikował sprawę. Jego twórcy starali się wypośrodkować grę i w ten sposób przeciągnąć na swoją stronę fanów z obydwu grup, co im się w pełni udało. Tak powstał trójkąt, który po dziś dzieli labirynciarzy. Pierwsi (DM) poszli w stronę RPG, drudzy (EOTB) gier 3D, zaś trzeci (BC) grają we wszystko na raz.

Kolejne układy to Lotus i Jaguar, Body Blows i Mortal Kombat, Wing Commander i X-Wing, Doom i Dark Forces. Wszystkie walczą głównie na płaszczyźnie grafiki. Poza tym Lotus i Jaguar różnią się w niewielki sposób, przede wszystkim pod kątem techniki jazdy, Body Blows i Mortal Kombat mają zupełnie inne założenia (komiksowość i umowność kontra realizm i krwawe sceny), Wing Commander i X-Wing - inne klimaty (doskonała grafika kontra wrażenie przestrzeni), zaś Doom i Dark Forces - inne engine'y (co modyfikuje fabułę). Par takich jest zresztą znacznie więcej, ale nie miejsce tu, aby wszystkie je wymieniać. Warto natomiast powiedzieć o tych grach, które dopiero zaczynają mieć rywali, czyli o przypadkach, w których podział dopiero nastąpi. Przykładem tego jest wiekowa już gra pt. Utopia, która obecnie zyskała dwóch konkurentów: Reunion i Outpost. Niestety, wszystko wskazuje na to, że Utopia odejdzie w zapomnienie, a cały konflikt rozegra się pomiędzy nowymi hitami. Zupełnie odwrotnie wygląda to na przykładzie odwiecznej walki Millennium i Deuteros, gdzie pozycję dominującą usiłował uzyskać Exodus 3050, niestety, z opłakanym skutkiem. Kolejny przypadek to gra Silent Service (głównie chodzi mi o drugą część), która przez długi czas wydawała się być niepokonana. Kolejne próby (Red Storm Rising, Aces of Deep, Wolfpack) praktycznie kończyły się fiaskiem i Silent Service królował na polu symulacji podwodnych. Aż pewnego dnia ktoś wpadł na pomysł, aby nie naśladować hitu, tylko zrobić coś zupełnie nowego. Tak właśnie powstał Subwar 2050, który, mam wrażenie, rozbił monopol Silent Service. Jeśli nie wierzysz, zapytaj kolegę o dwie najbardziej znane "gry podwodne". Idę o zakład, że w większości przypadków padną właśnie te dwa tytuły, a to znaczy, że podział na frakcje jest tylko kwestią czasu. Ostatnią zapowiedzią kolejnego rozłamu jest powstanie Pyrotechnici, która z pewnością będzie konkurować z Descentem - i to zarówno pod względem wykonania (wektorówka kontra tekstury), jak i grywalności.

Teraz o rzeczy zabawnej, czyli o przebijaniu samego siebie. Myślisz, że to niemożliwe? A skąd! Najprostszym przykładem są pary Armourgeddon 1 i Armourgeddon 2, Elite i Frontier, kolejne Pinballe firmy 21st Century Entertainment. Na szczęście, tutaj sprawa jest o tyle prosta, że można ją nazwać rozwojem - choć muszę tu zaznaczyć, że już spotkałem się z przykładem preferowania jednego tytułu kosztem drugiego (np. słyszałem, że Elite i tak jest lepszy od Frontiera). Są też i przykłady bardziej zastanawiające. Chodzi mi o parę Civilization i Colonization. Jak wiesz, Civilization przez ostatnich pięć lat była niepokonana i wydawało się, że nic stanu tego nie zmieni. I wtedy pojawiła się Colonization. Natychmiast znaleźli się zwolennicy zasiedlania Ameryki, którzy uznali nowość za ciekawszą od pierwowzoru (osobiście znam kilku). "Kolonizacja daje więcej możliwości, a przy tym jest prostsza" - oto ich koronny argument. Kto by się spodziewał, że coś takiego nastąpi?! Że nawet taki gigant, jak Civilization, zostanie kiedyś zweryfikowany i zafrakcjonizowany. Koniec świata!

Nie byłbym rzetelny, gdybym nie wspomniał, że dodatkowo linie podziałów przebiegają między poszczególnymi podgatunkami. Generalnie są tu trzy grupy graczy: zwolennicy mieszanki symulacji i strategii, następnie zwolennicy mieszanki RPG i strategii oraz zwolennicy przygodówek. Gry zręcznościowe i logiczne niejako odstają od tego podziału, gdyż grają w nie niemal wszyscy bez wyjątku (najczęściej w ramach odpoczynku od "prawdziwych" zmagań).

I tak dobrnęliśmy do końca. Zastanawiam się teraz, do jakiej grupy sam należę i jakie z wymienionych wcześniej gier wybrałbym na swoją własną listę przebojów. Nie, nie zdradzę tu mojego sekretu. Radzę Ci natomiast, abyś sam przeprowadził taką analizę. Być może dzięki temu sprecyzujesz swoje gusty i w przyszłości z większą łatwością będziesz dobierał tytuły "do przerobu". Bo trzeba Ci wiedzieć, że choć wszelkie osądy, podziały i frakcje są z gruntu fałszywe i wyrządzają więcej szkód, niż przynoszą pożytku, to jednak bez nich utonęlibyśmy w chaosie, nie mogąc podjąć żadnego zgoła wyboru. Nie ma więc tego złego, co by na dobre nie wyszło.

GRACZ



ISLE of the DEAD
przygodówka - 36,30



FRANKENSTEIN
platformówka - 29,50



SOŁTYS
przygodówka - 36,30



SPY MASTER
platformówka - 23,60



LIGA POLSKA
manager - 19,90



ICE HOCKEY
sportowa - 12,20



Mr Tomato
zręcznościowa - 19,90



SEN
przygodówka - 16,80

LK AVALON

Zapraszamy na zakupy wysyłkowe!

L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

Do obliczonej ceny zamówionych gier doliczane są koszty wysyłki w wysokości 2,- zł. Należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera. Pełny spis oferowanych gier można uzyskać po przesłaniu opłaconej koperty zwrotnej.

TimSoft COMPUTER SOFTWARE ® prezentuje :

1 MB AMIGA WSZYSTKIE TYPY

TimSoft
ul Kościuszkowców 8
75-350 KOSZALIN
☎ (0-94) 40-25-41

Jeśli nie znajdziesz któregoś z poniższych programów w swoim sklepie komputerowym, zamów go szybko u nas telefonicznie (szczegóły w ZASADACH SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ).





























Proponujemy także, jako uzupełnienie do programów **English i Deutsch Tester,** doskonałe słowniki:

Super Dater - 12,50zł
Słownik polsko-angielski.
Super Dater - 12,50zł
Słownik angielsko-polski.
Super Dater - 12,50zł
Słownik polsko-niemiecki.
Super Dater - 12,50zł
Słownik niemiecko-polski.

ZASADY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Ceny w nowych złotych zawierają VAT i obowiązują do ukazania się następnego numeru pisma

UWAGA: przy zakupie kilku programów **WYSOKIE ZNIŻKI:**

- ✔ DWA PROGRAMY **5 %**
- ✔ TRZY PROGRAMY **8 %**
- ✔ PIĘĆ PROGRAMÓW **10 %**
- ✔ ZAMÓWIENIE NA KARCIE REJESTRACYJNEJ **5 %** (dodatkowo)

Zamówienia, koniecznie z dopiskiem Alfin, prosimy przesyłać na kartkach pocztowych lub kartach rejestracyjnych. Można także zamawiać telefonicznie. Należy podać swój dokładny adres, tytuły zamawianych programów oraz rodzaj komputera. Termin realizacji około 14 dni. **OFERTA SPECJALNA** - specjalnie dla naszych Klientów przygotowaliśmy ofertę kilkudziesięciu najlepszych programów w bardzo niskich cenach. Szczegóły po przesłaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem.

KANTYNA





Dotychczas w swoich rozważaniach zajmowałem się przede wszystkim lądowym teatrem działań. W tym odcinku KANTYNY chciałbym się rzucić na głęboką wodę, czyli pomówić o taktyce działań na morzach i oceanach. Tradycyjnie zajmę się najpierw omówieniem tej tematyki w grach komputerowych.

W grach najczęściej do tej pory wspominanych tematyka morska nie stanowiła głównego nurtu. O ile w produktach **Blue Byte** działania na wodzie stanowiły dodatek do walk lądowych (czasem nawet bardzo istotny), to w innych tytułach była traktowana po macoszemu. W cyklu **Battle Isle** i **History Line 1914 - 1918** w niektórych bitwach duży nacisk położono na rozgrywanie starć morskich. Są one wstępem do panowania na mapie. W **Panzer Generalu** działania morskie w zasadzie nie mają większego wpływu na przebieg rozgrywki (no, może oprócz lądowania na Krecie). Cykl **V for Victory** pomija w ogóle tematykę morską.

Należy pamiętać, że wymienione powyżej tytuły nie są jedynymi na rynku. Istnieje kilkanaście gier zajmujących się tylko i wyłącznie morskim teatrem działań. Do tego gatunku należą między innymi **Harpoon I i II, Task Force 1942** czy seria **Great Naval Battles**. Jeśli chodzi o zarzuty, jakie można postawić tym grom, to nie różnią się one zasadniczo od wymienianych przy taktycznych programach lądowych.

W najdawniejszych czasach bitwy morskie rozgrywane były pomiędzy okrętami napędzanymi siłą mięśni (galery). Uzbrojenie stanowiły tarany, broń miotająca (proce, łuki, rzadziej katapulty). Walka dzieliła się na dwa etapy. W pierwszym przeciwnicy starali się nawzajem podpalić przy pomocy płonących strzał lub innych ładunków miotanych. W drugiej fazie starano się staranować przeciwnika lub przynajmniej doprowadzić do abordażu, czyli złączenia okrętów burtami i walki wręcz na pokładzie przeciwnika. Ponieważ ówczesne okręty były powolne i mało zwrotne, najwięcej strat ponoszono od ognia. O zwycięstwie decydowała przede wszystkim liczebność okrętów.

Wraz z rozwojem żagla i broni prochowej zaczął się zmieniać styl walk morskich. Ponieważ okręty były bardziej zwrotne i miały większą ładowność, o wyniku bitwy decydowała manewrowość oraz ilość i zasięg dział. Niestety, okręty budowano nadal z drewna, co powodowało ich niską odporność na trafienia i łatwość zapalenia. Taktyka takich bitew opierała się na indywidualnych starciach pomiędzy okrętami. Ponieważ zdecydowana większość artylerii była zgrupowana wzdłuż burt okrętów, to starano się manewrować tak, aby przeciwnik znalazł się zwrócony dziobem lub rufą do burty atakującego statku. Nadal był stosowany abordaż, jako dodatkowy środek walki. Dotyczyło to zwłaszcza okrętów o mniejszej ilości dział, a większej manewrowości i liczebności żołnierzy na pokładzie.

Wprowadzenie w połowie XIX wieku okrętów o kadłubach ze stali i napędu parowego oraz dział odtylcowych rozpoczęło wyścig pomiędzy grubością pancerza i kalibrem dział. Starcia morskie zaczęły rozgrywać się na coraz większe odległości. Granicą stała się widzialność. Problem ten starano się rozwiązać, budując coraz wyższe maszty i lepsze optyczne przyrządy obserwacyjne. Wraz z wynalezieniem torpedy nastąpił podział sił morskich na lekkie i ciężkie.

Lekkie okręty były uzbrojone w działa mniejszych kalibrów, praktycznie nie opancerzone i dysponowały dużymi prędkościami. Ich zadaniem było prowadzenie rozpoznania na rzecz sił ciężkich, walka z odpowiednikami po stronie przeciwnika i przeprowadzanie ataków torpedowych. Po wprowadzeniu do arsenału morskiego okrętów podwodnych siły lekkie dodatkowo rozpoczęły ich zwalczanie. Do tej klasy zaliczyć należy kutry, torpedowce, kontrtorpedowce (niszczyciele), lekkie krążowniki.

Ciężkie okręty stanowiły podstawowy środek walki artyleryjskiej na morzu. Dysponowały silnym opancerzeniem i artylerią o kalibrze powyżej 200 mm. Do tej klasy zaliczano ciężkie krążowniki, krążowniki pancerne i pancerniki. Zgodnie z ówczesną taktyką o wyniku wojny na morzu miała decydować jedna bitwa. Klasycznym przykładem dla teoretyków sprzed I Wojny Światowej była Bitwa pod Cuszimą. I Wojna Światowa stała się kulminacją działań ciężkich okrętów. W czasie jej trwania odbyły się dwie duże bitwy morskie: koło Falklandów i Bitwa Jutlandzka. Mimo że pod Jutlandią spotkały się siły główne Home Flote i Hocheflotte, wynik dominacji na morzu pozostał nie rozstrzygnięty. Tylko zachowawcza polityka niemieckiego dowództwa, zdającego sobie sprawę z przewagi Anglików, nie doprowadziła do decydującego starcia.

Po zakończeniu I Wojny Światowej wprowadzono ograniczenia w rozwoju flot. Postanowienia Traktatu Waszyngtońskiego decydowały o ilości i jakości poszczególnych klas okrętów. W okresie międzywojennym nastąpił rozwój nowej klasy okrętów - lotniskowców. Pierwsze próby startu samolotu z pokładu statku rozpoczęli Anglicy jeszcze podczas wojny. Pierwotnie lotnictwo było przeznaczone do prowadzenia dalekiego rozpoznania. Później postanowiono wykorzystać je do osłony własnych okrętów i ataków na przeciwnika. Rozpoczął się schyłek ciężkich okrętów artyleryjskich.

II Wojna Światowa stała się "grobem" ciężkich okrętów wojennych i "kołyską" lotniskowców. Szybki rozwój lotnictwa pokładowego spowodował zwiększenie dystansu pojedynków. Z biegiem lat wojny coraz rzadziej dochodziło do pojedynków artyleryjskich pomiędzy okrętami. Rolę artylerii przejęły samoloty przenoszące ładunki bombowe nad cele odległe o kilkaset mil morskich. Inne okręty nawodne stawały się pływającymi bateriami artyleryjskimi ostrzeliwującymi cele lądowe i stawiającymi zasłony przeciwlotnicze nad własnymi lotniskowcami.

Po zakończeniu II Wojny Światowej większość ciężkich okrętów poszła na "żyletki". Jedynie Stany Zjednoczone zachowały do początku lat dziewiędziesiątych cztery pancerniki. Oczywiście, były one modernizowane i dostosowywane do aktualnych warunków pola walki. Ich opancerzenie bardzo długo stanowiło zaporę nie do przebycia dla większości przeciwokrętowych pocisków rakietowych. Po wojnie pojawiło się natomiast kilka nowych klas okrętów stanowiących obecnie trzon większości flot świata. Są to między innymi korwety i fregaty. Ich główną broń stanowią wyrzutnie rakiet wszelkiego rodzaju. Nie posiadają praktycznie żadnego opancerzenia, a ochronę przed wrogimi rakietami zapewniają im aktywne i pasywne środki walki radiolokacyjnej oraz artyleryjskie stanowiska przeciwrakietowe. Można jeszcze dodać, że coraz większe znaczenie uzyskują śmigłowce. Stosuje się je przede wszystkim do wykrywania i zwalczanie okrętów podwodnych oraz akcji ratowania rozbitków. Większość współczesnych okrętów posiada na wyposażeniu przynajmniej jeden helikopter.

Osobny rozdział stanowi rozwój łodzi podwodnych. Pionierskie próby stworzenia takiego pojazdu sięgają czasów napoleońskich. Jednak pierwsze w pełni udane okręty powstały na przełomie XIX i XX wieku. Na samym początku uważano je za broń niehonorową, nie pozwalającą stanąć przeciwnikom twarzą w twarz. Jednak nowe pokolenie oficerów marynarki w pełni doceniło zalety tej cichej broni ofensywnej. Największy rozwój łodzi podwodnych nastąpił podczas I Wojny Światowej. Do dnia dzisiejszego uważane są za jedno z najistotniejszych ogniw każdej marynarki wojennej. Do lat pięćdziesiątych ich główną broń stanowiły torpedy i w początkowym okresie rozwoju miny. Potem nastąpił podział na torpedowe i rakietowe okręty podwodne. Zadaniem pierwszych jest klasyczne niszczenie przeciwnika za pomocą torped. Drugie natomiast uzbrojone są w rakiety klasy woda-woda i woda-ziemia. Te ostatnie nierzadko z głowicami nuklearnymi.

Tyle tytułem wstępu. Za miesiąc spróbuję przybliżyć taktykę stosowaną w bitwach morskich przez zespoły okrętów i pojedyncze jednostki.

Marszałek Polny Klawiatury
Heinz Futerał



Witaj Wędrowcze, kimkolwiek lub czymkolwiek jesteś. Oto ponownie już po raz trzeci trafiłeś do TAWERNY. Przypominamy, że miejsce to jest ostoją dla wszystkich miłujących magiczne światy komputerowych RPG. Zajmij wygodne siedzisko, zamów kufel cienkusza i posłuchaj naszych opowieści.



SPOD STOLIKA SIEKACZA POTWORZYC

Trudniąc się profesją karczmarza, z natury rzeczy mam kontakt z najróżniejszymi osobnikami (niekoniecznie ludźmi, aczkolwiek inne rasy nie są pożądane w "Pod Zieloną Dąbrówką"). Opowiadali mi o terenach, z których pochodzą, o swoich przyjaciołach i wrogach, wreszcie o swoich kłopotach i generalnie o swej historii. I tym właśnie zagadnieniem - historią - zajmiemy się po części w dzisiejszej TAWERNIE. Nie będzie to jednak historia moja, moich klientów, czy kogokolwiek innego. Będzie to historia gatunku gier fabularnych, przez niektórych zwanych RPG.

Jedną z pierwszych gier (a właściwie serii gier), które można zaliczyć do naszego gatunku, była ***Bard's Tale***. "Opowieści barda" nie cechowała rewelacyjna grafika - można by nawet rzec, iż była ona mierna. Brak grafiki powodował, że ***Bard's Tale*** uważana była raczej za grę tekstową.

A propos tekstowych RPG - oczywiście, były i takie. Nie będę się tu o nich rozpisywał, gdyż, co przyznaję bez bicia, ekspertem tu nie jestem, pamiętam jednak doskonale, kiedy to trudziłem się nad nimi jako Hobbit na najlepszym komputerze świata - ZX Spectrum 48 z gumową klawiaturą. Zawzięcie obserwując rubrykę listów w jednym z zachodnich czasopism poświęconym grom komputerowym, udało mi się odnaleźć list "śmiałka", który stwierdził, że gry tekstowe RPG są znacznie bardziej interesujące, niż RPG graficzne. Poparł to na dodatek bardzo słusznym faktem - jednodyskietkowa gra tekstowa jest wielokroć obszerniejsza od ***Monkey Island 2*** mieszczącej się na jedenastu dyskietkach.

Powróćmy jednak do ***Bard's Tale***. Cóż, dzisiaj po serii tej pozostał jedynie cień wspomnień (chociaż bez wątpienia znajdą się zapaleńcy, którzy obalą powyższą tezę). W każdym razie gry z tej serii (ich ilość też o czymś świadczy!) pociągały swoją rozbudowaną fabułą, na pewno nie zaś grafiką.

Kolejną serią, na której warto się zatrzymać, jest ***Ishar***. Pytanie za dwieście starych złotych: ile tytułów liczy ta seria? Odpowiedź: trzy. Błąd! Prawidłowa odpowiedź: cztery. Tak, tak. Mało kto pamięta, że istnieje jeszcze ***Crystals of Arborea***, pierwsza część gry. W opiniach fachowców, mimo że najbardziej leciwa, jest ona najlepsza ze wszystkich trzech. Osobiście uważam to za słuszny pogląd. Szczególnie interesujący jest system walki, zupełnie oryginalny i nie zastosowany później nigdzie indziej. Owszem, ***Kryształy Arborei*** nie posiadały rewelacyjnej grafiki, jednakże pod tym względem stały już o klasę wyżej w porównaniu do ***Bard's Tale***.

Wreszcie dochodzimy do klasycznej gry, która zapoczątkowała RPG w lochach, czyli do ***Dungeon Master***. Nie będę się przy tym konkretnym tytule rozpisywał, gdyż zrobiłem to już w pierwszym numerze Tawerny. Bez wątpienia warto jednak skrobnąć co nieco o następcach ***Dungeon Master***. W tym momencie należy się zastanowić, czy termin "RPG w lochach" jest na miejscu. Nie sądzę, abym skłamał, pisząc, że ***Dungeon Master*** z RPG niewiele ma wspólnego. Bez wątpienia jednak gra jest warta pobytu w naszej skromnej Tawernie, chociażby z uwagi na ponury nastrój i atmosferę tajemniczości (potęgowaną przez np. szuranie pająków za ścianą). Z tej samej serii gier powstał jeszcze ***Chaos Strikes Back*** (niejako druga część ***Dungeon Master***) oraz, stosunkowo niedawno, ***Dungeon Master 2***, z którym niestety nie miałem jeszcze okazji się zapoznać. Następną lochową serią jest ***Eye of the Beholder*** (trzy części). Wydaje mi się, że najlepsza jest, mimo wszystko, jedynka. Pozostałe części to praktycznie mniej udane repliki. Pozostał jeszcze trzeci znany tytuł, ***Black Crypt***, który jest właściwie skrzyżowaniem ***Dungeon Master*** (fabuła) i ***Eye of the Beholder*** (grafika).

Mówiąc o RPG, nie sposób nie wspomnieć o rodzinie ***Advanced Dungeons & Dragons*** firmy SSI wzorowana na prawdziwym RPG (takim z ołówkiem, kartką i... wyobraźnią). Na początku pojawił się cykl ***Forgotten Realms*** (***Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds, Secret of the Silver Blades, Pool of Darknes***), następnie ***Dragonlance*** (***Champions of Krynn, Death Knights of Krynn, The Dark Queen of Krynn***), a na końcu ***Savage Frontier*** (m.in. ***Gateway to the Savage Frontier, Treasures of the Savage Frontier***). Wszystkie te gry cechowała nienajlepsza grafika, nieco ładniejsza od tej z ***Bard's Tale***, ale za to z bardzo bogatą fabułą. Obecnie pojawiają się kolejne serie (np. ***Ravenloft***), które już są o wiele ciekawsze pod względem graficznym, jednocześnie pozostając równie dobre fabularnie.

Następna seria to ***Ultima***, o liczbie części równej 8. Nie mam tu zbyt wielkich doświadczeń, jednak rozmowy z ludźmi "siedzącymi" w ***Ultimie*** uzmysłowiły mi, że pierwsze części tej gry były najlepsze. I tak to już jest: program odnosi sukces, autorzy zarabiają szmal, a chcą go zarobić jeszcze więcej, robią kolejne części, które już nie są tak dobra, lecz marka, którą wyrobiła sobie pierwsza część wystarcza, by grę sprzedać. Niestety.

Później powstały dwie wspaniałe gry RPG. Obie cechuje rozległość i różnorodność terenu (o którym to pisze Tom Sailor). Akcja tych gier toczy się zarówno w murach miasta, w pod-





ziemnych lochach, jak i w "terenie" (w mrocznych lasach, na rozległych równinach itd.). Może właśnie dzięki temu są tak wciągające. Pierwszą z tych gier jest ***Betrayal at Krondor***. Nie będę się o niej zbytnio rozwodził, gdyż obszerny opis drukowany już był w ŚGK (6/94), ale powiem tylko, że jedno jest pewne - wszyscy pecetowcy i jednocześnie fani RPG powinni się tą grą zainteresować. Drugi tytuł to ***Realms of Arkania: Blade of Destiny***, o której też nie napiszę ani jednego słowa, gdyż po przeczytaniu w naszym piśmie wszystkich artykułów o tej grze, uważam, że temat został wyczerpany. Dodam jedynie, że stosunkowo niedawno powstał drugi epizod ***Realms of Arkania*** pt. ***Star Trail***, za który mam nadzieję zabrać się w najbliższym czasie. Na razie wszystko wskazuje na to, że druga część jest jeszcze lepsza od ***Blade of Destiny***.

Dobre kilkanaście miesięcy temu powstała też udana krzyżówka gry fabularnej z ***Doomem***. Mowa oczywiście o ***Shadowcaster***. Tytuł ten zasługuje na wyróżnienie głównie ze względu na rozwiązanie graficzne. Pod względem fabuły nadal jest wiele produkcji, które go przewyższają.

I tak powoli dochodzimy do teraźniejszości. Zdaję sobie sprawę, że wiele tytułów pominąłem, nie zrobiłem tego jednak z zawiści, lecz raczej z konieczności - nasza Tawerna specjalnie obszerna nie jest. Pominąłem także wszelkie cyberpunkowe RPG, o których to mogłeś przeczytać w zeszłym miesiącu. Mam nadzieję, że powyższą historię rodu RPG ktoś wykorzysta, by wybrać najbardziej mu odpowiadający tytuł.

Z ŁAJBY TOMA SAILORA

Ongiś, dawnymi czasy, gdy wraz z drużyną podobnych mi awanturników wędrowałem w poszukiwaniu zarobku i rozrywki, zdarzało nam się otrzymywać oryginalne zlecenia. Nie mówię tu o ratowaniu świata przed zagładą, gdyż praktycznie co drugie zadanie na tym polegało, ale o misjach, kiedy płacili nam za podróż w kanałach zamku czy też uwolnienie pięknej (?) krasnoludzkiej rzemieślniczki. Najciekawsze było zlecenie, które otrzymaliśmy od niejakiego Froda Bagginsa, a które polegało na podróży przez pełen widm las, by wreszcie dotrzeć do hobbickiej wioski i wyeliminować jak największą liczbę hobbitek, ogarniętych szałem krwi (TO PROPAGANDA! - Frodo Baggins). Jednym słowem - byliśmy wszędzie: w lochach, w miastach, w lasach, a nawet w jeszcze bardziej niedostępnych terenach.

Z reguły akcja gier fabularnych toczy się w lochach jakiegoś ponurego zamczyska, w którym to kryje się ciemność, zło i chaos, a wraz z nimi przerażające bestie. Już przy tworzeniu pierwszych gier RPG (np. ***Dungeon Master***) programiści doszli do wniosku, że nic nie jest tak tajemnicze i przerażające zarazem, jak niezbadane, podziemne korytarze. To właśnie lochy były tematem wielu następnych pokoleń RPG (***Eye of the Beholder, Black Crypt***). Generalnie można powiedzieć, że pojawiają się w większości gier - nawet tych "zorientowanych na wolnej przestrzeni". Zabiegi z nowszych gier z serii ***Eye of the Beholder*** (tj. podróże po lesie) niczego nie zmieniają: las to i tak loch, tyle że drzewa spełniają rolę ścian. Fakt faktem, że możliwość odetchnięcia świeżym powietrzem spowodowała, że akcja gier RPG stała się na pierwszy rzut oka obszerniejsza, ale czy ciekawsza? W pewnym sensie nadal są to lochy, tyle tylko, że obszerniejsze.

Skoro mowa o lochach, należy oczywiście wspomnieć także o pułapkach. I o tym właśnie będzie teraz mowa.

Dam Ci pewną radę, mości Czytelniku. Przemierzając niezmierzone dotąd ścieżki, miej baczenie na to, co się na nich dzieje. Patrz pod nogi, przed i za siebie. W zasadzie patrz wszędzie i nasłuchuj każdego odgłosu, gdyż niebezpieczeństwo nie grozi Ci jedynie ze strony potworów, lecz również Ty sam możesz stać się przyczyną swego zgonu. Wróg Twój nie jest tak głupi, jak myślałeś. Przewidział, że wcześniej czy później jakiś śmiałek pójdzie jego tropem i zastawił całą gamę niespodzianek.

Na ogół wszystkie kamienne płyty bądź przyciski na drodze są widoczne. To właśnie tego typu urządzenia będziesz spotykał w swoich wędrówkach. Zazwyczaj po nadepnięciu na taką płytę otwiera się dziura w ziemi, ze ściany wylatuje ognista kula lub nagle pomieszczenie, w którym się znajdujesz, wypełnia się trującym gazem. Niektóre przyciski działają dopiero pod odpowiednim ciężarem; na przykład wchodzisz do komnaty obciążony zbroją płytową, a tu bach - drzwi się za Tobą zamknęły, nie masz odwrotu i po kilku dniach konasz z pragnienia i głodu. Nie martw się, tak źle nie będzie... Będzie jeszcze gorzej, gdyż możliwe, że wstrętny wróg zadbał o rozrywkę (w stylu miażdżących ścian, czy jadowitych pająków). Z reguły jednak z każdej sytuacji można w jakiś sposób wybrnąć, zaś gry, w których giniesz, robiąc jeden błędny krok, nie zasługują na miano RPG.

Znacznie rzadziej będziesz miał do czynienia z drutami przeciągniętymi w poprzek korytarza, niemniej musisz się liczyć i z taką ewentualnością. Wówczas lepiej taką pułapkę obejść. Nie radzę z nią eksperymentować, chyba że pragniesz zostać nieco zdeformowany przez spadającą z góry kolczastą ścianę.

Na koniec jeszcze jedna, dość oryginalna rada, dzięki której będziesz mógł się doskonale wczuć w klimat gier fabularnych (zarówno tych komputerowych, jak i "prawdziwych"). Mam na myśli muzykę dostosowaną do treści gry, przy której łatwiej wędrować po onych krainach. Może to na przykład być folk celtycki (Irlandia, Szkocja, Bretonia) przy grach fantasy lub też Vangelis przy cyberpunku. Możliwości jest sporo; wystarczy dobrać odpowiednią kasetę (choć w dzisiejszych czasach bardziej trafne będzie: "płytę CD") i... miło zwiedzać średniowieczne karczmy przy dźwiękach stylowej muzyki folk, bądź też wędrować w przestrzeni kosmicznej przy elektronicznych nutach J.M. Jarre'a. Oczywiście, nie wszyscy się z tym zgodzą, lecz radzę Ci chociaż spróbować. Naprawdę warto!

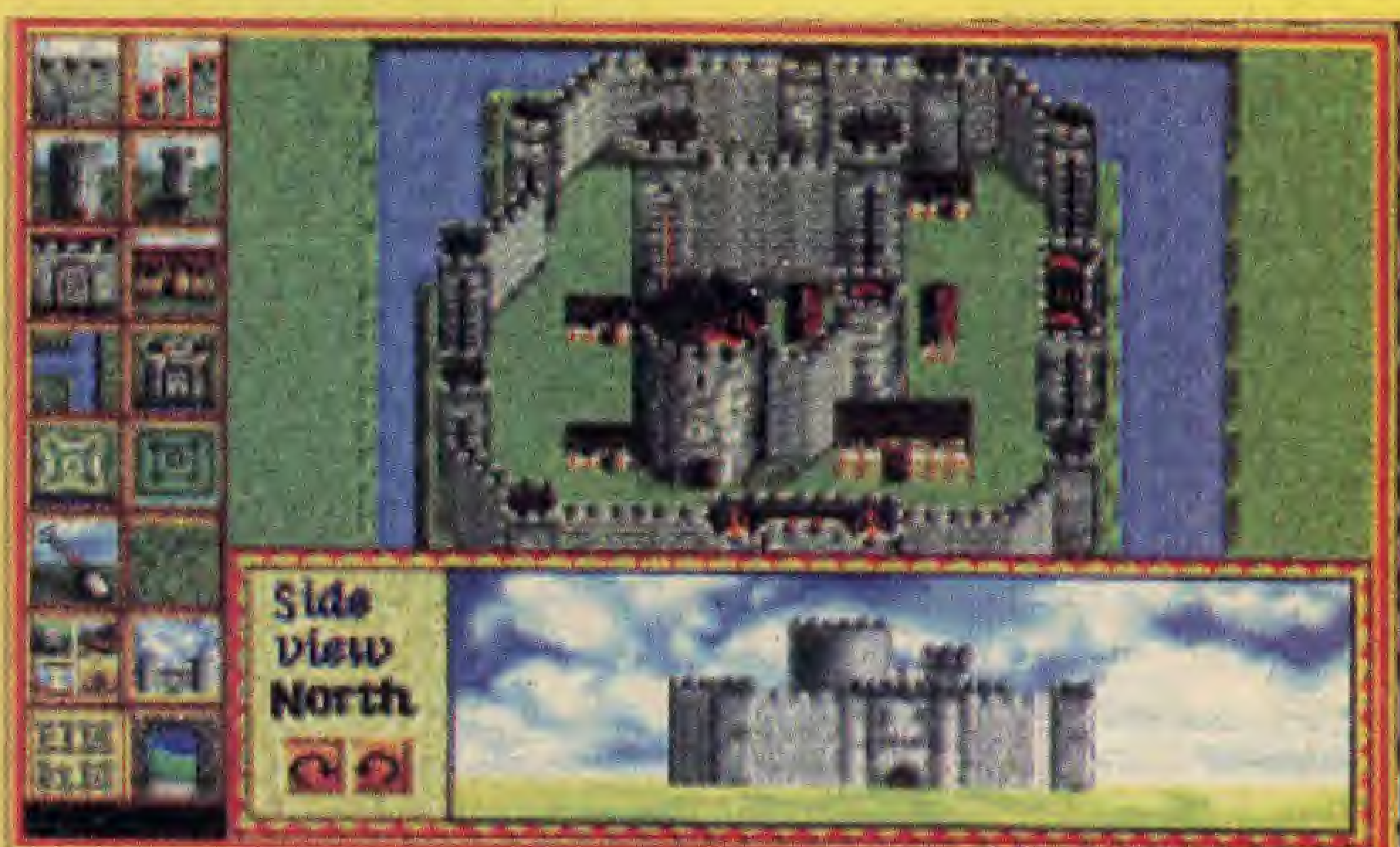
DOBRE SŁOWO NA DROGĘ

I tak po raz kolejny za oknem zapada zmrok. Skrzypiące drzwi TAWERNY żegnają ostatnich gości - również i Ciebie, Wędrowcze - zapraszając wszystkich za miesiąc, kiedy to zajmiemy się najobrzydliwszymi, najzajadliwszymi, najstraszniejszymi i najmniej inteligentymi z istot. Kim? O tym właśnie za miesiąc.

Wszelkie uwagi, co do trunków przez nas podawanych, jak i opowieści czy porad, prosimy przysyłać do Tawerny "Pod Zieloną Dąbrówką", mieszczącej się przy ulicy Rozewskiej 28 w Gdyni (kod runiczny: 81-055). Żegnają Cię:

Siekacz Potworzyc - Szymon Grabowski
Tom Sailor - Tomasz Hałuszkiewicz







S.O.S.

Wakacje w pełni. Niektórzy z Was już, wylegują się na słońcu, podczas gdy inni muszą ciężko pracować. Tak, tak, mam na myśli siebie. Jak zawsze otrzymałem od Was mnóstwo listów, na które odpowiadam z przyjemnością. Dzisiaj kilka listów "sprzętowych". Niestety podobnie jak w rubryce listy ja także muszę zrezygnować z odpowiadania na tego typu pytania, z powodu niesprzętowości działu. Skupię się wyłącznie na rozwiązywaniu Waszych problemów związanymi z samymi grami. Czas na kolejną ich porcję.

DUNE 2 BATTLE BUGS

Jestem posiadaczem komputera 386SX/16 z 2MB RAM. Mógłbyś mi napisać czy wejdą na mój komputer takie gry jak Dune2 i Battle Bugs? Jeśli nie to jakie równie dobre gry wejdą na mój komputer?

Michał M.
Głogów

Jest to tylko jeden z wielu listów. Tego typu pytań otrzymuję więcej. Nie mogę Wam odpowiadać na nie, gdyż nie na tym polega moje zadanie. Mam Wam pomagać w sprawach związanych z grami, ale nie takich. Starajcie się jednak uważnie czytać artykuły zamieszczane na naszych łamach, gdyż właśnie w nich podawane są podpowiedzi na jakiej konfiguracji działają. A dobrych gier chyba kilka opisaliśmy...

THE SETTLERS

Mam pytanie dotyczące gry "The Settlers". Co prawda opis do tej gry zamieściliście już dwa razy na łamach, ale mam jednak pytanie. Frodo Baggins napisał, że w grę można grać w dwie osoby równocześnie. Czy przypadkiem nie będą potrzebne dwa monitory? Czy może wystarczy tak jak w moim PC: monitor, jednostka, klawiatura, mysz lub joystick? Czy jest taka możliwość, że mój kolega i ja będziemy mogli grać na moim sprzęcie jako przeciwnicy? Ostatnie pytanie: czy gra będzie dostępna w Waszym sklepie?

Grzegorz K.
Nowy Sącz

Bez obawy możesz zasiąść do swojego komputera razem z kolegą. Jedyne, co będzie Ci potrzebne to druga myszka. W grze dla dwóch ekran jest podzielony na dwie części i każdy obsługuje swoją, nie musząc czekać na przeciwnika. Jeśli chodzi o drugie pytanie, to trudno mi w tej chwili powiedzieć. Po prostu obserwuj aktualną listę gier w naszym sklepie.

THE SETTLERS

Jestem posiadaczem Amigi CDTV z 1MB RAM pamięci. Chciałbym z kolegą zagrać w grę "The Settlers" na dwóch graczy, lecz do mojego komputera nie można podłączyć dwóch myszy jednocześnie. Co mam robić?

Pytanie podobne do poprzedniego, niestety odpowiedź inna. Nie ma możliwości podłączenia do Amigi CDTV drugiej myszki. Co prawda istnieje interfejs umożliwiający podłączenie zwykłej myszki (tzn. myszki z normalnym zakończeniem, nie okrągłym), ale będzie on tylko emulował jedną mysz, a nie dwie. Także w wersję na inne Amigi nie możesz zagrać. Chyba, że istnieje wersja na Amigę CDTV, czego niestety nie wiem.

A1200 - ACD32

Posiadam A1200 i chciałbym kupić Amigę CD32. Dowiedziałem się, że specjalny kabelek, którym podłącza się obydwie Amigi spowalnia Amigę CD32. Co trzeba zrobić, żeby tego uniknąć?

Sebastian W.
Opole

Z Twojego listu domyślam się, że chcesz kupić Amigę CD32 tylko dlatego, że posiada wbudowany kompakt. Nie można uniknąć owego spowolnienia. Jedyne co mogę Ci poradzić, to kupić CD ROM do Amigi 1200. W tej sytuacji to rozwiązanie wydaje mi się najkorzystniejsze. Najlepiej kupić CD ROM standardu ATAPI AT-BUS, który podłączany jest pod kontroler twardego dysku. Cena takiego urządzenia sięga ponad 400 zł.

Amiga 600

Czy do każdej Amigi można podłączyć ten sam CD ROM, czy też do każdego modelu porzeb-ny jest inny. Jaki musi być do A600?

Kamil Szymański
Grójec

Nie każdy CD ROM współpracuje z dowolnym typem Amigi. W Twoim przypadku CD ROM można podłączyć przez slot z boku - PCMCIA, jak i przez szynę AT-BUS. Tobie także radzę zrobić taki sam zakup, jak Sebastianowi w poprzednim liście.

GOBLINS

Mam kłopot z grą "Goblins". Nie mogę przejść 7 levelu. Kiedy biorę z drzewa nasiona i sadzę je w ziemi koło stracha po chwili przychodzą ptaki i wyjadają je. Nie wiem co robić. Pomóż!

Grzegorz Szoniec
Kraków

Kierując Magiem musisz zaczarować woreczek z nasionami tak, abyś Hermanem mógł go podnieść i użyć w miejscu do tego przeznaczonym. Gdy przylecą ptaki musisz uderzyć w stracha na wróble zanim zaczną wydziobywać nasionka. Następnie szybko zaczaruj chmurkę po prawej stronie ekranu, aby wyrósł kwiatek. Wszystkie te przedmioty oddaj czarnoksiężnikowi, który właśnie się pojawił na pieńku.

BANSHEE ROADKILL

Posiadam gry "Banshee" i "RoadKill". Po zainstalowaniu ich na twardym dysku, gdy chcę je odczytać komputer chwilę pracuje, następnie prosi mnie o pierwszy dysk programu. Posiadam 4 MB FAST RAM-u.

Tomasz Gałczyński
Bochnia

Gdy posiadamy twardy dysk w Amidze musimy się liczyć z tym, że nie wszystkie gry instalują się na nim. Niektóre gry posiadają na swoich dyskietkach programy instalacyjne. Nie zawsze są jednak dobrze zrobione i po zainstalowaniu gra nie chce działać. Brak instalatora nie oznacza wcale, że gry nie da się zainstalować. Można to robić na "piechotę" przegrywając poszczególne pliki do nowo utworzonego katalogu. Trzeba jeszcze "asygnować" te dyskietki, czyli podać skąd komputer ma brać potrzebne pliki. Tak też jest właśnie z tymi grami które podałeś. Obydwie działają z twardego dysku. Zacznijmy od Banshee. W pliku user-startup musisz dopisać:

Assign Bans1: dh1:g/Banshee
Assign Bans2: dh1:g/Banshee
Assign Bans3: dh1:g/Banshee
Assign Bans4: dh1:g/Banshee

Jeszcze jedno wyjaśnienie. Domyślam się, że gra jest zainstalowana na dysku "dh1", w katalogu "g" oraz pod nazwą "Banshee". Jeśli jest inaczej to wystaczy pozmieniać odpowiednie nazwy w każdej linijce.

W grze "RoadKill" należy także dopisać w user-startup:

Assign RoadKill1: dh1:g/Roadkill
Assign RoadKill2: dh1:g/RoadKill
Assign RoadKill3: dh1:g/RoadKill
RoadKill.exe >nil: <nil:

Jeśli jeszcze nie chce działać, to na początku wpisz następującą linijkę, która pokazuje skąd mają być brane poszczególne pliki:

cd dh1:g/RoadKill

W ten sposób należy "asygnować" wszystkie gry, które nie chcą działać. Jeśli to nie pomaga, to niestety trzeba grać z dyskietek.

GOBLINS

Czy mógłbyś podać jak przejść dziesiąty etap w grze "Goblins"?

Cyprian Krajewski
Miastko

Kierując Magiem musisz wrzucić mięso do dziupli. Wejdź na drzewo i rzuć czar na gałąź z trzema listkami. Następnie stań na jej końcu. Herkulesem złap się odstającego poniżej odgałęzienia, a Hermanem weź przyrząd podobny do siatki na motyle i zrób to samo co Mag wcześniej. Teraz Herkulesem zawiśnij na gałęzi i w ten sposób obaj znajdą się na górze. Potem Magiem rzuć czar na kołek, a Hermanem weź go i zatkaj otwór w drzewie. Herkulesem uderz ptaka na dole, a Hermanem w odpowiedniej chwili złap go w siatkę.

GOBLINS 2

W jaki sposób nagrać stan gry w "Goblins 2"?

Mariusz Panczar
Nowy Sącz

Stan gry można zapisać najeżdżając kursorem myszki na górną część ekranu i wybierając pierwszą ikonkę z lewej strony z wizerunkiem dyskietki. Następnie wybieramy opcję Save i wkładamy sformatowany dysk, na którym chcemy zapisać stan gry. Istnieje także możliwość zapisania gry na jednej z trzech dyskietek tej gry.

THE LEGEND OF KYRANDIA

Moim już kilkudniowym utrapieniem jest wspaniała przygodówka "The Legend of Kyrandia". Mianowicie chodzi mi o kielich, który ukradł elf i ukrył w swoim domku. Po wypiciu fioletowego płynu i zmniejszeniu mojej, tj. Brendona osoby wchodzę do jego chaty i nijak nie mogę go znaleźć.

Rafek Łuczak
Ozorków

Twój list, a właściwie kartka nie pozwoliła mi się zapoznać z tym, czy udało Ci się zebrać wszystko co potrzebne po drodze. Dlatego też nie mogę Ci w pełni pomóc. Jeśli wszystko zrobiłeś dobrze, to zaraz po kłótni z karzełkiem powinieneś przekupić go jabłkiem.

THE LEGEND OF KYRANDIA

Mam problem z grą "The Legend Of Kyrandia". Zatrzymałem się po wyjściu ze smoczej jaskini. Mam 10 kryształków, złotą monetę, pisemko po którym lodowacieje, pisemko które pisał dziadek, fujarkę, tulipana i jabłko. Co mam robić dalej?

Przyjmijmy, że jest to smocza jaskinia, mnie wydaje się, że jest to Grota Węży, ale to to przecież chodzi. Zjedz jabłko (oczywiście w grze) i chcąc wyrzucić ogryzek do studni mylisz się wrzucając tam złotą monetę znalezioną w labiryncie. Dzięki temu odnajdujesz Księżycowy Kamień i wracasz do labiryntu, zabierając pozostawione uprzednio dwa rubiny, szmaragd, topaz, lawendową różę oraz tulipana.

Tak powinieneś zrobić, Według Twojego opisu masz zarówno monetę i tulipana. Tak więc postępuj dalej zgodnie z opisem.

Dzięki pozostawionym tam wcześniej świetlanym jagodom bez trudu dotrzesz do Panteonu. Po rozmowie z duchami drugi kamień zmieni barwę i zacznie świecić purpurową barwą. Użyj czaru i wyzwól moc purpurowego kamienia. Dzięki temu będziesz mógł poru-

TRYBUNA

S.O.S.



szać się po labiryncie wchodząc bez żadnych przeszkód do niedostępnych wcześniej zakamarków. Korzystając ze zwoju zamroź rzekę lawy, zabierz żelazny klucz, ponownie wyzwól moc fioletowego kamienia amuletu i przejdź przejściem w pobliżu podniesionej kraty dostając się do Lasu Strachu. Weź jabłko, lecz nie jedz go. Idąc lasem znajdziesz się w domku Zanthii. Otrzymasz od niej polecenie przyniesienia magicznej wody z Czarodziejskiej Fontanny. Idź więc do lasu, tam przy fontannie spotkasz Malcolna. Zabierze Ci on jedną z lamp i spo woduje, że cała woda zniknie. Idąc dalej w las znajdziesz plac w ogniu. Korzystając ze zwoju zamroź go i zabierz lampę. Teraz udaj się do Czarodziejskiej Fontanny, postaw lampę na właściwym miejscu i napij się wody. Trzeci kamień amuletu zabłyśnie błękitem. Napełnij butelkę wodą i zanieś ją Zanthii. Opowie Ci ona historię a następnie pośle Cię po jagody. Jak jej zaniesiesz, to wyśle Cię po następne. Po ponownym zebraniu jagód i przyniesieniu ich do domku stwierdzisz brak gospodyni. Wrzuć do kotła jagody i szafir, a niebieskim napojem napełnij butelkę. To samo zrób z tulipanem i topazem. Podejdź do dywanu a zobaczysz tajemne przejście. Wejdź w nie. W lesie musisz znaleźć dwa stojące obok siebie szmaragdowe kryształy i plażę. Na plaży zerwij dwa czerwone, egzotyczne kwiaty i wróć do domku Zanthii. Do kotła wrzuć rubin, czerwony kwiat i napełnij butelkę. Powtórz te czynności i napełnij czerwonym płynem drugą butelkę.

THE LEGEND OF KYRANDIA

Chciałbym abyś mi pomógł w grze "The Legend of Kyrandia". Skończyłem w momencie, w którym włożyłem do zielonych kryształów dwie buteleczki z eliksirem.

Robert Strzelaczak
Zabrze

Po umieszczeniu butelek z niebieskim i czerwonym płynem powinieneś otrzymać magiczny purpurowy napój. Z pozostałą parą butelek zrób to samo, a otrzymasz magiczny pomarańczowy napój. Sekretnym przejściem wróć do domu Zanthii. Gospodyni nadal w domu nie zastaniesz. Idź więc do lasu. W pobliżu fontanny znajdziesz kielich unoszący się w powietrzu. Rozejrzyj się wokoło a zobaczysz drzewo z drzwiami. Wyzwól moc błękitnego kamienia amuletu i wypij purpurowy napój. Teraz pokłócisz się z karzełkiem, który zabierze Ci kielich. Wejdź do niego i daj mu jabłko. Zabierz kielich i wyjdź z chaty. Posiadając ten kielich idź na plażę z egzotycznymi kwiatami, wejdź na kamienny krąg i przed wypiciem pomarańczowego napoju sprawdź czy posiadsz żelazny klucz, lawendową różę i kielich. Po wylądowaniu na czarnej wyspie odnajdź grób matki i połóż na nim lawendową różę. Po rozmowie ostatni kamień amuletu przyjmie barwę czerwoną. Skieruj się teraz do zamku. Przed bramą użyj czaru wyzwalając moc czerwonego kamienia amuletu i kluczem otwórz bramę. U podnóża schodów powita Cię Malcolm. Za chwilę idąc korytarzem spotkasz Hermana. Wyzwól moc żółtego kamienia. Odszukaj instrument muzyczny w jednej z komnat i zagraj melodię korzystając z młoteczka według kolejności: zielony, biały, złoty, niebieski, czyli DO, FA, MI, RE i zabierz złoty klucz z otworzonego muzycznym hasłem sejfu. Chodząc po zamku trafisz do kuchni, z której zabierz berło. Następnie udaj się do biblioteki i wyciągnij książki: O - pal, P - otions, E - nchantement, N - ature. Zabierz koronę, wyjdź na chwilę z biblioteki i zaraź wróć stając na ruchomym kręgu. Teraz znajdziesz się w katakumbach. Po odszukaniu zielonego pola siłowego zneutralizuj jego działanie mocą niebieskiego kamienia amuletu i teraz zabierz drugi złoty klucz ukryty pod kamieniem. Wróć ponwnie do biblioteki, a z niej prosto na olbrzymi dziedziniec pałacowy. Drzwi, które widzisz otworzysz dwoma złotymi kluczmi. Po wejściu połóż insygnia władzy królewskiej na miejscach dla nich przeznaczonych: koronę w środku, kielich z prawej, berło z lewej. Tutaj zakończę podpowiedź mając nadzieję, że dalej dasz sobie radę sam.

SKRZYNKA KONTAKTOWA

Tym razem nie otrzymałem żadnych wskazówek i odpowiedzi na zadane w poprzednich numerach pytania. Co do pytania dotyczącego gry "Sołtys", to odpowiedź znalazła się w środku numeru, w którym zamieszczone było rozwiązanie. Otrzymuję od Was dużo listów dotyczących zwłaszcza kilku gier. Są to Black Crypt, Ishar (wszystkie trzy części) oraz Heimdall II. Niestety nie jestem Wam w stanie pomóc, gdyż akurat nie czuję się specjalistą w tej grupie gier, więc korzystając z wolnego miejsca w tej rubryce zwracam się do Was o pomoc. Oto kilka wybranych listów z pytaniami do gry "Black Crypt".

Na wstępie chciałbym podziękować, że istnieje S.O.S. List ten piszę z nadzieją otrzymania pomocy w ukończeniu gry "Black Crypt". Oryginalną jej wersję posiadam już od 1,5 roku. Bardzo mi się podoba i lubię ją. Co z tego, jeśli nie mogę jej ukończyć. Telefonowałem do IPS, aby mi podpowiedzieli. Niestety nikt w nią tam nie grał i nie mogą mi pomóc. Kupuję kilka gazet komputerowych i czytam wszystko o "Black Crypt", ale przeważnie są to ogólnikowe opisy. Postaram się w miarę krótko i dokładnie opisać mój problem. Co do lokalizacji pewnych rzeczy w grze będę się posługiwał współrzędnymi z instrukcji. Dokładnie przeszedłem levele: 1, 2, 3, 4, 5 i 9, to znaczy pozbierałem wszystkie rzeczy i pozabijałem znajdujące się tam stwory. Ugrzązłem w 6 poziomie. Otworzyłem ścianę (5, 18, 6), ale nie umiem otworzyć drugiej (4, 18, 6). Nie wiem gdzie jest drugi klucz do Panela Druidów. Drugi problem, to ściany (11, 19, 7) i (12, 19, 7) w całej instrukcji nie ma słowa o tym w jaki sposób je usunąć.

Andrzej Polight
Jastrzębie Zdrój

Jak rozwalić meduzę na 24 poziomie. Władowałem w nią cały arsenał czarów, a ona nawet nie krzyknęła.

Darek

Nie mogę znaleźć jednej z trzech czaszkowych koron na poziomie czternastym. Pierwszą znalazłem za drzwiami, natomiast drugą w dolnej części mapy po prawej stronie. Gdzie znajduje się trzecia korona?

Piotr Kaczorowski
Włocławek

Posiadam oryginalną wersję gry Black Crypt. W załączonym schemacie do tej gry na poziomie 6 potrzebne są dwa klucze: słoneczny i księżycowy. Słoneczny odnajduję z łatwością, natomiast w levelu 7 nie ma oznaczenia na instrukcji jak zlikwidować ściany (10, 19) i (11, 19). Druga prośba dotyczy nieoznaczonego w legendzie symbolu w kształcie kwadratu, wewnątrz którego jest biały krzyż na czarnym tle.

Michał Zając
Leszno

Nie mogę przejść pierścienia czaszek. Co robić?

Acheron
Przemyśl

Utknąłem na 7 poziomie. Jak usunąć ściany (10, 19, 7) i (12, 19, 7). Do czego służy i jak się używa rogu obfitości. Jak zabić Estorotha Paigivera? Czy jego zabicie to już koniec gry? Jeśli nie, to co trzeba zrobić dalej?

Tomasz Marcinkowski
Człuchów

Mam oryginalną wersję gry "Black Crypt". Przy przejściu z drugiego levelu do trzeciego jest zabezpieczenie - magiczne pole, którego niczym się nie da zniszczyć. Jest tam także tablica, w której trzeba wpisać hasło, jednak w instrukcji go nie ma. Pomocy.

Darek S.
Tarnów

Co oznaczają skróty w "Character Generation" STR, INT, WIS, DEX, CON.

Rafał Cichocki
Radzymin

Utknąłem na 4 poziomie, gdzie znajduje się zapora z czaszek. Jak pokonać niewidzialne stwory w trzecim levelu.

Karol Maliszak
Tychy

Nie mogę pokonać dwugłowego potwora. Używałem następujących czarów: Shield, Strenght, Protection i czarów do ataku tj. Chaos, Freeze, Fireball, Poison. Miałem także miecz. Siła mojego wojownika wynosiła 23 (po użyciu 1 czaru Strenght), lecz zręczność tylko 7. Poradźcie coś!

M. Rączka
Skawina

Jak sami widzicie problemy są różne. Co mnie ciekawi, to fakt, że pomimo posiadania oryginalnych instrukcji nie można poradzić sobie z ukończeniem gry. Nie należy mieć pretensji do IPS, gdyż oni są tylko firmą zajmującą się dystrybucją zagranicznych gier na nasz polski rynek. Ich zadaniem jest tłumaczenie oryginalnych instrukcji, na nasz ojczysty język. W wielu listach właśnie dosyć ostro krytykujecie fakt, że dzwoniąc tam nie uzyskujecie potrzebnych Wam informacji. Najlepszym sposobem jest pomaganie sobie wzajemnie. Myślę, że po przeczytaniu tych kilku listów, każdy kto gra w "Black Crypt" i zna odpowiedź na któreś z pytań z chęcią odpowie i poradzi swoim kolegom, fanom gier RPG. Jak już wyjaśnimy wszystkie Wasze wątpliwości, to następną grą za którą wspólnie się zabierzemy będzie "Heimdall II".

Piszcie jak zawsze z dopiskiem na kopercie "S.O.S." podając dokładnie i co jest ważne - czytelnie swoje problemy. Nie musicie się obawiać długich listów. Chętnie je czytam. Jeśli chodzi o gry przygodówki, czy RPG to tam trzeba właśnie napisać co, gdzie i kiedy się zrobiło, chociaż w tych problematycznych momentach. Jeśli gra ma kody, to podaj ostatni dostępny. Do zobaczenia za miesiąc, już po wakacyjnym okresie. Życzę przyjemnego odpoczynku i obyście wypoczęli przed najbliższym rokiem szkolnym.

Wasz YA





ACES OF THE DEEP

Gdy brakuje Ci amunicji do działa zapisz stan gry, a następnie go odczytaj. Wówczas ilość amunicji wróci do stanu początkowego. Jeżeli to nie zadziała, to wczytaj jakiś inny Save, a dopiero później ten odpowiedni.

AQUANOID

KODY:
10. CERTIFICATE
20. GYPSUM

COUNTDOWN

Po otwarciu bomby włącz CAD i strać trochę czasu. Po wyjściu czas Twój znacznie wzrośnie.

DAS BOOT

Załaduj torpedę, której nie posiadasz - będziesz miał ich więcej.

LARRY 1

Numery plansz:
010 - taksówka
011 - pod barem
012 - pod hotelowym balkonem
013 - ubikacja w barze
014 - hall w barze
015 - bar
016 - pokój z telewizorem
017 - pokój z dziewczyną pilnowaną przez grubasa
019 - tutaj popełnisz samobójstwo
020 - wykres skuteczności prezerwatyw
021 - sklep
022 - ulica pod sklepem
023 - ulica przed dyskoteką
024 - dyskoteka
025 - rozmowa z dziewczyną w dyskotece
031 - kasyno
032 - przed kasynem
033 - przed kościołem
034 - w kościele
035 - w kasynie
036 - restauracja w kasynie
037 - w kasynie z możliwością gry w JACK POT
038 - jak wyżej z możliwością gry w BLACK JACK
040 - hotel, przed pokojem dla nowożeńców
041 - hotel, pokój dla nowożeńców
042 - sekretne drzwi na ostatnim piętrze hotelu
043 - hotel, dziewczyna w basenie
044 - pokój z drugiej strony sekretnych drzwi
045 - pokój z łóżkiem

MEGALOMANIA

KODY:
1. IVIAZXFIWMB
2. UNNDJHGAZSJ
3. MKIAVZLXXSJ
4. KPIANBSXXSF
5. QAIADANXSLD
6. OJXALURUFCX
7. SGSAVNFBZCB
8. OXNAVLLXWVV
9. QBKBTGFOLEN

MORTAL KOMBAT II

Podobnie jak w pierwszej części gry można zastosować trik: w Setupie wcisnąć [Shift] i wpisać DIP. Otwiera to tajne menu.

Jednorożec, Warszawa

THAURUS

KODY:
1. bezzębny krokodyl
2. hub-551
3. Arrakis
4. tost
5. walk away
6. perpetuum mobile
7. wyszedłem do sklepu!
8. jajco
9. highlander
10. wesołe krasnoludki
11. Litwo! Ojczyzno moja
12. dzika kaczka
13. a może by tak...
14. źdźiebełko trawy
15. zęebny krokodyl
16. zero po minusach
17. ja tu tylko sprzątam
18. Pan Twardowski
19. November Rain
20. Silmarillion
21. Leonardo da Vinci
22. weź mnie żywcem
23. interfejs równoległy
24. nie nudzisz się?
25. Guns & Roses
26. spróbuj tego
27. datalifepluse
28. dwadzieścia osiem
29. rtyv4eh8kv3acd23hj8p
30. homo divisus
31. homo determinatus
32. bez aluzji!
33. czyżbyś się zmęczył?
34. astronomy and trade
35. na początku był ibm
36. qwertyuiopasdfghjklz
37. ja już nie moge!!!
38. 3 art team to my!
39. homo sapie-czyż nie?
40. 1237*4523=5594951
41. kryształowa kula
42. Chicago Bulls
43. kryształowa kula 2
44. kompletna kaszana!
45. Indigo 2
46. pentium
47. Apple
48. myślisz więc jesteś!
49. prawie, prawie
50. Poziom 1
51. Jeszcze grasz?
52. Baggins
53. Colani!
54. Asuruasirpal III
55. No problem!
56. Nie ma jak symetria!
57. Muad'Dib
58. Gazeta Wyborcza
59. It's easy!
60. Easy up side down!
61. To samo razy 4
62. Dasz sobie radę?
63. F-15 Strike Eagle
64. Bubble Double
65. Vincent van Gogh
66. 1974.03.01
67. 1974.03.01 part two
68. ...
69. dsghert345rwte33e324

Uwaga! Wielkość liter, znaki zapytania, wykrzykniki, kropki, odstępy pomiędzy wyrazami i podobne detale mają znaczenie! Jak mnie zapewnił Kamil, który nadesłał kody, wszystkie są sprawdzone i nie zawierają błędów.

Kamil Szafara



BANDIT KINGS

Zrób zakupy w Market Place wydając większość pieniędzy na futra, pozostawiając sobie tylko dwie sztuki złota. Następnie najeżdżaj na Buy Fur (futra) i O.K.

BATMAN RETURNS

Jeżeli masz kłopoty z grupą wojowników ustaw się na podium twarzą do nich, wciśnij Fire (wówczas będziesz przez cały czas atakował przeciwników). Jeśli jeden z wojowników przeskoczy i będzie atakował Cię od tyłu wykonaj skok na przeciwległą platformę i powtarzaj wszystkie czynności wymienione powyżej.

BETRAYAL AT KRONDOR

Hasła trzyliterowe:
DIE FOG ICE KEY.

Hasła czteroliterowe:
BARD BARK BELL BOOK
BULL CANE DICE DOOR
DRUM ECHO EGGS EYES
FIRE HAIR HOLE LAKE
LIFE LOGS MILK NAME
PATH PIPE PLOW RAIN
RING ROPE RUST SAWS
SHOE SURF WALL WIND

Hasła pięcioliterowe:
ARROW ASHES BLADE
BLOOD BROOM CARDS
CHEST COALS COLTS
DEATH FLAGS GRAVE
HASTE HOLES HONEY
MUSIC NOISE NOOSE
OCEAN ONION PEACE
RIVER SHOES SIEVE
SMOKE SNAIL SPURS
STAKE STARS STOVE
SWORD TABLE THORN
TOWEL WAGON WATER
WEARY WRONG.

Hasła sześcioliterowe:
ADVICE BARROW BOTTLE
BREATH BRIARS BRIDGE
BUBBLE BUTTON CANDLE
COFFIN EQUALS FUTURE
GLOVES ICICLE JACKET
MIRROR MOUSER ORANGE
PADDLE PRIEST SADDLE
SECRET SHADOW SNARES
SPIDER SPONGE SQUARE
STAIRS TEMPER TROLLS
WALNUT

Hasła siedmioliterowe:
ALCOHOL DISPUTE
FARRIER GALLOWS



TRIKI

HANGMAN	KNOCKER
NOTHING	OUTSIDE
PROMISE	SAWDUST
SILENCE	THISTLE
THOUGHT	VICTORY

Hasła ośmioliterowe:

ALPHABET	DARKNESS
DELEKHAN	GAUNTLET
HORSEMAN	MATTRESS
STRANGER	SUNSHINE
TREASURE	

Hasło dziesięcioliterowe:
GLAMREDHEL.

Inne hasła:
THE DEAD,
DAY NIGHT,
EYE TO EYE,
TRADE MARES

BIG NOSE

W pierwszym levelu i w pierwszym dołku znajduje się kość. Jej zabranie spowoduje przeniesienie o jeden poziom wyżej. W trakcie gry możesz napotkać na podobne kości, które ułatwiają grę.

CATCH'EM

KODY:
10. ANTELOPE
20. BACKSIDE
30. DOMINION
35. GRANDSON

DENNIS

Gra jest tak skonstruowana, że za przepaścią jest zawsze jakiś kawałek lądu, a na nim ukryte dodatkowe punkty, tajemne przjścia a nawet życie.

FRONTIER

W numerze 4'94 był podany już trik do tej gry podpowiadający w jaki sposób można zarobić więcej pieniędzy. Dzisiaj następny. Rozpocznij od LAVE, idź do SHIPYARD i sprzedaj swój cały ekwipunek. Następnie kup PASSENGER CABIN i udaj się do BULLETIN BOARD. Później weź pierwsze ogłoszenie. Wróć do SHIPYARD - NEW SHIPS i wybierz statek za który dopłacają. Potwierdź to klikając na BUY, wówczas komputer poinformuje Cię, że nie możesz sprzedawać statku z pasażerem na pokładzie. Klikając ponownie na BUY informacja będzie identyczna, natomiast pieniądze zaczną rosnąć. Jeśli już się dorobisz grubej forsy, możesz polecieć na Quince i kupić sobie najlepszy statek.

EXPLORER

KODY:

01. EBOCK	31. BBLPK
02. HCNCJ	32. ACKPJ
03. GDMCI	33. DPJPI
04. BELCP	34. CEIPP
05. AFKCO	35. NFHPO
06. DGJCN	36. MGGPN
07. CHICM	37. PHFPM
08. NIHCD	38. OIEPD
09. MJGCC	39. JJDPC
10. EAOBL	40. BALOL
11. HBNBK	41. ABKOK
12. GCMBJ	42. DCJOJ
13. BDLBI	43. CDIOI
14. AEKBP	44. NEHOP
15. DFJBO	45. MFGOO
16. CGIBN	46. PGFON
17. NHHBM	47. OHEOM
18. MIGBD	48. JIDOD
19. PJFBC	49. IJCOC
20. HANAL	50. AAKNL
21. GBMAK	51. DBJNK
22. BCLAJ	52. CCINJ
23. ADKAI	53. NPHNI
24. DEJAP	54. MEGNP
25. CFIAO	55. PFFND
26. NGHAN	56. OGENN
27. MHGAM	57. JHDNM
28. PIFAD	58. 2CND
29. OJEAC	59. LJBNC
30. GAMPL	

F - 29 RETALIATOR

Jeżeli nie wpiszesz nazwiska na samym początku gry tylko naciśniesz [Enter] to będziesz miał nieograniczoną ilość amunicji i paliwa.

FATMAN

KODY:
2. 440133
3. 625166
4. 601134
5. 350160
6. 737060

FIRE FORCE

Podczas gry weź bazookę i wciśnij Fire. Trzymając go wciśnij [Esc]. Następnie wejdź do Armory i wyrzuć bazookę ze swojego ekwipunku. Od teraz nie musisz się martwić o rakiety do niej. W ten sposób możesz postępować z każdym rodzajem broni.

IMPOSSIBLE MISSION

KODY:
1. ADQVUXOB
2. AHQRRXKK
3. ALQPTXWK
4. APQNGXAJ
5. ATQIIXFP
6. AXQEZXUP
7. BBQBFXKJ
8. BEQWVXMD
9. BIQTIXGB
10. BMQPMXVE
11. BQQLAXSF
12. BUQKXXJG
13. BYQHZXLL
14. CCQIGXPI

LOST DUCHMAN MINE

Jeśli chcesz zaoszczędzić trochę pieniędzy, na samym początku kup wędkę, manierkę na wodę i sitko. Z takim ekwipunkiem możesz złowić ryby w rzece i napełnić manierkę.

MEAN ARENAS

Zamiast hasła wpisz numer planszy, od której chcesz zacząć i wciśnij [Enter].

PARA ACADEMY

Jeśli szkoda Ci joysticka, to zamiast energicznego poruszania w lewo i w prawo wciśnij [X] + [C] + [V] + [Space].

PINOMANIA

KODY:
09. BARON
10. SPECTRUM48K
11. GARLIC
12. CARD
13. ASCETIC
14. SHERRY
15. THUNDERBIRD
16. HATE
17. HAWK
18. ABUSE
19. MASSACRE
20. ELEVITY
21. DIE HARD
22. BRIBE
23. PAPERBACK
24. PARAMOUR
25. POTATO
26. RETROGRADE
27. DO NOT CHEAT
28. INTOXICANT
29. SURD
30. TRUMPET
31. DEMORALIZATION
32. GET LOST
33. REPPER

POOL OF RADIANCE

Zamiast walczyć wciśnij [Alt] + [X] - zwycięstwo (?) murowane.

RAIDER

KODY:
SHOT
DYKE
HIGH
LINK
PEAR
KILN
BAND

RICK DANGEROUS 2

Jeśli w High Score wpiszesz się jako POOKY, to przy wyborze możesz wybrać wersję gry (ośmio lub szesnasto bitową).

ROOSTER

Jeżeli podczas gry wciśniesz prawy przycisk myszki i przytrzymasz go niszcząc jakiś przedmiot lub zwierzę, zostaniesz przeniesiony na poziom wyżej.

SDI

Wpisując do High Scoore jako ALERIC możesz zmieniać poziomy za pomocą klawiszy funkcyjnych.

SECRET OF MONKEY ISLAND

Ujść z życiem z rąk kanibali możesz tylko używając następujących odpowiedzi: 1, 1, 4, 1, 1, 4, 1, 2, 4.

Ważniejsze daty:
1613 - Jamajka,
1692 - Monstreat,
1665 - Nebraska,
1712 - St. Kitss,



1710 - Antika,
1725 - Barbados.

SHADOW OF THE BEAST 3

Na tytułowym ekranie wpisz: DADDY DRAW THIS FOR ME i wciśnij [Enter]. Teraz podczas gry możesz używać: strzałki w lewo - nieśmiertelność, strzałki w prawo - powrót do normalnej gry.

SINK OR SWIM

KODY:
02. BISHOPSMOVE
03. PATSY4KERMIT
04. HOWNOWPOWWOW
05. PINGWORLD
06. TROUGHTON
07. REDPLANET
08. MEGALITHIC
09. MYBREAKFAST
10. TINNYBOPPERS
11. LOCKSALORDY
12. HALLOWEENVII
13. NEWMODELARMY
14. TIMEPIECE
15. LARRYNIVEN
16. KILLERWHALE
17. BLUEHORIZON
18. ARNIESMUM
19. LOGOPOLIS
20. DOCTORWHO
21. MRJONESPUPPY
22. HYPERSPACE
23. ROBERTSMITH
24. WHOWHYWHEN
25. SOCKATTACK
26. WELLINEVER
27. MRPOTTATOMAN
28. JOSIEWHALES
29. SOBRIETYCITY
30. WHERESMEBEEB
31. HORSEFACE
32. EINASDINER
33. CHICKENFEED
34. CARROTCAKE
35. STRENGTH
36. NEEDLEMATCH
37. YUMCHOCDROPS
38. RADION90210
39. MISTLETOE
40. INDIANAJONES
41. AUTIEJILLY
42. BEVERLYHILLS
43. JIMBOBSFEET
44. JAKOVONLUNA7
45. CHUCKYCHEEKS
46. LINFORDSHOUR
47. WONDERSTUFF
48. WITCHINGSHOUR
49. ANEWMACHINE
50. GENERALALERT
51. UNBEARABLE
52. HAVEYOGOTIT
53. KILLERFISH
54. THEHOLYGRAIL
55. BADBADKARMA
56. RUTHERFORD
57. WIZZBANGPLOP
58. SKYSTHELIMIT
59. FIELDSOFDOOM
60. WELL DONE !!!

SOCCER KID

Będąc w Wenecji możesz skorzystać z następującego triku: stań na gałązce wystającej z drzewa. Odbijaj piłkę tak, by uderzać w koronę drzewa. Pojawi się serduszko dodające energii. Jeśli ponownie będziesz uderzał, to pojawi się kolejne serduszko lub dodatkowe życie.

SUPER TETRIS

KODY:
PAGE 1. CHUSKA, BALANCE IS BETTER
PAGE 2. KARANDASH
PAGE 3. WATER CIRCUS
PAGE 4. FRANCE, JUGGLING
PAGE 5. HOPSCOTCH
PAGE 8. RATS
PAGE 10. ANIMAL ACTS
PAGE 11. CHARLES HUGHES
PAGE 12. CHEKHOV
PAGE 13. CANADA
PAGE 14. PANTOMIME, TOLSTOY
PAGE 15. PIED PIPER, HORSES
PAGE 16. REDHEAD
PAGE 19. SLACK WIRE WALKER
PAGE 20. FUNAMBULIST, MUSIC
PAGE 21. SKOMOROKHI, ANATOLY
PAGE 22. ELEVEN, VITALY LAZARENKO
PAGE 23. DUROFF STREET, FUTURISM

TITANIC BLINKY

Wpisz podczas gry: PARTYMIX - nieśmiertelność.

TRANSARCTICA

Kilka pomocnych rad:
1. Drążyć tunele można tylko mając świder (DRILL).
2. Budowanie mostu jest możliwe gdy posiadasz niewolników i szyny (SLAVES, RAILS).
3. Mając obserwatorium (OBSERVATION BOX) możesz wcześniej zauważać pociągi Wikingów oraz wiele innych niespodzianek na torach.
4. Zabić potwora w jeziorze można wyłącznie harpunem (HARPOON).
5. Antyki (ANTICS) są bardzo cenne w niektórych miastach, dlatego nie sprzedawaj ich za bezcen.
6. Klawiszem [O] otwierasz kopalnie.

TRANSPLANT

KODY:
10. DPNSFNIMU
14. DPOTHROTJ
32. FVQFTCYDG
44. DJRSVZKAM
84. LDOGONHPX
87. LMCZRPXNX
88. KBAMYXOTP
89. JRMSFGWRV
123. KVBIYBFQD
125. KVCNYJEMP
144. XPQHSJJUX
166. YXFDAPWEJ
178. XYPBDLXSH

VIZ

Na obrazku tytułowym wpisz: SKCOLLOB FODAOL TAERG A TAHW. Od tej chwili klawisze [1...5] zmieniają poziomy.

WONDER DOG

KODY:
2. LEMONIADE
3. PHARMACY
4. ULTIMATE
5. DANIELLE, LUCOZADE

SEGA MEGA DRIVE

GUNSHIP

KODY:
1 plansza: 19542366
2 plansza: 88488008
3 plansza: 53858710

Tomasz Kowalewicz,
Kamień Pomorski

MORTAL KOMBAT II

1. Pierwszych czterech zawodników wykończysz hakami.
2. Następnych czterech wyskokami.
3. Jeśli chcesz wygrać z Kintoro musisz dużo chodzić od lewej do prawej.
4. Sho Khana możes rozwalić samymi hakami, pod warunkiem, że będziesz wiedział w których momentach.

Wojciech Ruczyński,
Bydgoszcz

THE LION KING

Aby przejść ostatnią planszę bijąc się ze Skazą na szczycie góry, wal go z ręki w kącie, a gdy się zmęczy przerzuć go tak aby spadł ze skały A + B.

Wojciech Ruczyński,
Bydgoszcz

URBAN STRIKE

1 plansza: CR37YLB7CHF
2 plansza: 9GDJ49LGJ4C
3 plansza: NBVCH3J7CHK
4 plansza: L67VSKZ96JJ
5 plansza: GP7XYW63XCP
6 plansza: W7XZLGPRYKD

Tomasz Kowalewicz,
Kamień Pomorski

ATARI JAGUAR

ALIEN vs PREDATOR

Naciśnij "Pause", "Option", "6" następnie "1 + 3". Potem naciśnij [B], [A], [9], [A], [9], [A], [*], [Option], [6], [#], [*], [*], [Option], [2], [Option]. Dzięki temu uzupełnisz energię i amunicję.

Michał Michałowski,
Gdańsk

BUBSY

KODY:
Level 2. 392652
Level 3. 458227
Level 4. 958936
Level 5. 739294

TRIKI



Level 6. 184792
Level 7. 812615
Level 8. 787367
Level 9. 126712
Level 10. 236721
Level 11. 673167
Level 12. 792323
Level 13. 672328
Level 14. 782389
Level 15. 672345

Michał Michałowski, Gdańsk

VAL D'ISERE SKIING AND SNOWBOARDING

Będąc w "Options Screen" wciśnij: [4], [0], [8], [5], [7], [4], [1], [4]. Ukaże się "Snow Screen" - ukryte menu.

Michał Michałowski, Gdańsk

COMMODORE C-64

WŁADCA

Jeżeli proponują Ci pokój przyjmij go. Dzięki temu możesz przechodzić przez tereny sojusznika, a nawet go wesprzeć w wojnie z Waszym wspólnym wrogiem.

Krzysztof Kurzyński, Bydgoszcz

NINTENDO

ARKANOID

Jeśli uda Ci się złapać spadający blok z literą L, możesz strzelać do pozostałych korzystając z klawiszy [A] + [B].

BATMAN RETURNS

Kod do ostatniej planszy: 21Y 61 XD*7 56

COMBAT

Na początku gry wciśnij naciśnij "Turbo A" i "Turbo B", będziesz walczył razem ze swoim wojskiem.

CROSS FIRE

Gdy uderzasz z pięści, naciśnij góra + [B] - rzut granatem.

DON DOKO DON

W pierwszej planszy na najwyższym drzewie ukryty jest bonus.

SAVE GAME

Oto ponownie witam Was w tej części artykułu. Nadal czekam na Wasze propozycje zarówno na tytuł tej rubryki jak i na Wasze doświadczenia w grzebaniau w plikach. Tutaj duży ukłon nie tylko w stronę zwolenników Amigi, ale również PC. Przecież na Waszych maszynach można także to robić. Udowodnijcie to! Czekam na Wasze listy.

Do zmian wykorzystano program narzędziowy File Master.

BLACK CRYPT

Dane wszystkich postaci zapisane są w CHARACTERSA i CHARACTERSB. Chcąc zwiększyć cechy postaci odszukaj na dysku GAMESAVE opcją FIND jej imię. Zaraz za imieniem powinien być następujący ciąg: 01h, 00h, 00h, 00h, 08h, 08h, 0Fh, 0Fh, 0Fh, 0Fh, 0Fh. Jedynka określa poziom postaci. Dwie ósemki określają zdolności obronne, piętnastki to siła, inteligencja, mądrość, zręczność, kondycja. Wszystkie wielkości zmieniasz przez MODIFY.

F-15 II

Grzebiemy na dysku GAME w pliku HALLFAME. Bajty oznaczone numerami 1-4 informują o sumarycznej liczbie punktów. Jeśli jesteś pazerny i chcesz mieć miliard punktów wprowadź 3B9ACA00h. Bajty 5-6 odpowiedzialne są za najlepiej wykonaną misję. 10000 punktów możesz uzyskać wpisując 2710h. Bajt 8 informuje o randze pilota. Tutaj możesz wprowadzić:

00h - 2nd Lieutenant
01h - 1st Lieutenant
02h - Captain
03h - Major
04h - Lt Colonel
05h - Colonel
06h - General

Bajt 10 zawiera dane o medalach:

00h - brak medalu
01h - Airforce Commendation Medal
02h - Distinguished Flying Cross
04h - Silver Star
08h - Airforce Cross
10h - Congressional Medal of Honour

F117A NIGHTHAWK

Jak to zwykle bywa w symulatorach interesuje nas plik [ROSTER.FIL] wraz z istniejącym tam Twoim nazwiskiem. Licząc od pierwszej litery nazwiska, bajt 32 to stopień wojskowy. Wpisz tam jedno z poniższych:

00h - 2nd Lieutenant
01h - 1st Lieutenant
02h - Captain
03h - Major
04h - Lt Colonel
05h - Colonel
06h - General

Licząc w podobny sposób bajty 33, 35, 37, 39, 41, 43 zawierają medale. Moża tutaj wklepać od 00 do 09. Bajty 44 i 45 to punkty za najlepiej wykonaną misję. Natomiast bajty 46 - 47 to punkty za ostatnią misję. W bajtach 50 i 51 znajdziesz sumaryczną liczbę punktów. Bajt 53 to ilość wykonanych misji.

ISHAR

Stara gra ciesząca się nadal ogromnym powodzeniem, czego dowodem jest masa listów do S.O.S. z licznymi pytaniami. Może choć trochę ułatwię Wam tu życie.

Należy zmienić bajty pod offsetami 478 i 479 na wartość 00A2h, a pod offsetami 3993 i 3994 na 0343h. Teraz Twoja postać ma pokaźną sumkę złotych monet. Jeżeli jeszcze zmienimy cechy naszych bohaterów, to możemy grać spokojnie. Wystarczy wszędzie wpisać FFh.

VITALITY

Postać	Offset
1	469
2	471
3	473
4	475
5	477

STRENGTH

Postać	Offset
1	743
2	744
3	745
4	746
5	747

SYNDICATE

Stan gry zapisz zaraz na początku mając 30000$. W katalogu SAVE szukamy offset od $000/0 do $003/3 i zmieniamy ciąg bajtów 00 00 75 30h na 3B 9A C9 FFh. Podobną czynność powtarzamy od offsetu $014/20 do $017/23.

TRANSARCTICA

Na początku gry mamy bardzo mało pieniędzy. Można tego uniknąć poprzez zrobienie poprawek w pliku [NAZWA.SAV] pod offsetem 12h - 13h. Wystarczy zmienić na maksymalną wartość 7530h. Nie jest to jednak do końca opłacalne, gdyż będziemy mieli tylko jeden rodzaj węgla. Żeby mieć je oba musimy zrobić następujące zmiany. Zamiast offsetu 12h - 13h wprowadzamy 6590h, oraz zamiast 14h - 15h wartość 0FA0h.

To wszystko na dzisiaj. Na zakończenie apeluję o przysyłanie zarówno trików jak i Save Game. Wiecie przecież, że dużo zależy od Was. To przecież dla Was przechodzę nieraz katusze, uważnie wpisując każdy z kodów. Mam nadzieję, że ktoś to czyta. Halo!!! Czy jest tam kto?

YA

KODERZY! GRAFICY!

ZADZWOŃCIE - NAWIĄŻEMY WSPÓŁPRACĘ PRZY PROJEKTACH NOWYCH GIER



OBNIŻKA! DO 50%

WYŚLIJ ZAMÓWIENIE LUB ZADZWOŃ
TECHLAND
PARCZEW 105
63-405 SIEROSZEWICE
TEL. (064) 34 78 13
LUB (064) 34 88 90 wew. 112
KORESPONDENCJA KONIECZNIE Z DOPISKIEM LATO '95

SUPER NOWOŚCI! CD-ROM
SUPER STREET FIGHTER II TURBO

MAGIC CARPET HIDEN WORLDS		DAEDALUS ENCOUNTER	
FULL THROTLE		DESCENT SVGA!	
MAABUS (SUPER 3xCD-ROM) 170,00		LOST EDEN	160,00
SLIP STREAM 5000	165,00	BIOFORGE	110,00
CHAOS CONTROL	160,00	VIRTUOSO	75,00

TYTUŁY BEZ PODANYCH CEN - TELEFON

TYTUŁ	RODZAJ	CENA	WAKACYJNA CENA
	AMIGA CD32		
FLY HARDE	(STRZELANINA)	50.00	30.00
JOHN BARNES	(PIŁKA)	45.00	30.00
LAMBORGHIN	(WYŚCIGI)	50.00	38.00
QUIK	(PRZYGODÓWKA)	50.00	30.00
ZESTAWY GAMER 1-12	(ok 20 gier na płycie)	22.00	19.00
Kupując 2 zestawy GAMER trzeci dostajesz w prezencie!			
	AMIGA		
ABC CHEMII	(EDUKACJA)	19.00	11.00
ALERT X	(STRZELANINA)	18.00	10.00
DIAMENTY	(ZRĘCZNOŚĆ)	12.20	9.00
DRAGON STONE	(ZRĘCZNOŚĆ)	54.00	49.00
GRA TELETURNIEJ	(ZRĘCZNOŚĆ)	19.90	17.00
KING KONG	(ZRĘCZNOŚĆ)	12.20	9.00
KOSMOBIT	(ZRĘCZNOŚĆ)	12.20	9.00
MAD PACK (4 GRY)	(ZRĘCZNOŚĆ)	20.13	17.00
MAGIC BALLS	(LOGICZNA)	12.20	9.00
NINE LIFES	(ZRĘCZNOŚĆ)	35.38	20.00
OVER THE NET	(ZRĘCZNOŚĆ)	25.00	20.00
REVERSI	(LOGICZNA)	12.20	9.00
SABRE TEAM	(STRZELANINA)	40.30	37.00
SATAN	(KOMANDOS)	28.00	20.00
SEX PUZZLE	(EROTYKA)	17.50	10.00
SPEED PACK	(SPORTOWA)	20.13	17.00
STAR PACK	(ZRĘCZNOŚĆ)	43.58	25.00
STRIP POKER	(KARTY)	23.79	20.00
ZAKLĘTA WYSPA	(PRZYGODOWA)	21.35	19.00
KAJKO I KOKOSZ	(PRZYGODOWA)	42.00	28.00
THEME PARK	(STRATEGIA)	100.00	83.00
POLE WALKI	(ZRĘCZNOŚĆ)	25.00	22.00
TAEKWONDO MASTER	(ZRĘCZNOŚĆ)	30.00	28.00
JAMES POND III	(PRZYGODOWA)	63.00	51.00
MORPH	(PRZYGODOWA)	42.00	39.00
FIRE FORCE	(STRZELANINA)	25.00	22.00
	IBM PC		
ALL TIME GREATS	(DLA DZIECI)	68.60	20.00
BATTLE STORM	(STRATEGICZNA)	19.52	15.00
BRUTAL FOOTBALL	(SPORTOWA)	39.04	30.00
GAME OVER	(STRZELANINA)	28.06	19.00
KIDS RULE OK	(ZRĘCZNOŚĆ)	68.70	20.00
SABRE TEAM	(STRZELANINA)	47.58	40.00
SOCCER TEAM MANAGER	(MEN. PIŁKI)	78.43	20.00
SPORTS PACK (4 GRY)	(SPORT)	20.13	17.00
STAR PACK (4 GRY)	(ZRĘCZNOŚĆ)	20.13	17.00
STAR PACK I	(125 GIER)	43.58	35.00
THOMAS COLLECTION	(ZRĘCZNOŚĆ)	79.30	20.00
TURBO PACK (4 GRY)	(ZRĘCZNOŚĆ)	20.13	17.00
TV SPORTS BOXING	(SPORT)	23.79	20.00
UNIVERS	(PRZYGODOWA)	65.88	58.00
ALADDIN	(ZRĘCZNOŚĆ)	81.00	79.30
CANNON FODDER 2	(STRZELANINA)	62.20	61.00
COMMANCHE	(SYMULACJA)	101.00	91.50
FIFA INT. SOCCER	(SPORT)	62.20	61.00
LION KING	(ZRĘCZNOŚĆ)	81.20	79.30
	CD-ROM		
5 PLUS ONE	(ZESTAW 6 GIER)	36.00	29.00
DOOMSDAY	(100 POZIOMÓW)	49.00	45.00
UNIVERS	(PRZYGODOWA)	70.00	65.90
SIM TOWER	(STRATEGICZNA)	210.00	180.00
CIVIL WAR	(STRATEGICZNA)	230.00	200.00
KING QUEST VI	(PRZYGODOWA)	130.00	119.00
MS. ANCIENT LAND	(PRZYGODOWA)	130.00	119.00
DISCOWERS	(EDUKACJA)	145.00	139.00
DRUG WARS	(STRZEL-FILM)	139.00	135.80
SPACE PIRATES	(STRZEL-FILM)	145.00	139.00
X-COM (UFO 2)	(STRATEGICZNA)	120.00	110.00
GROLIER ENCYKLOP.	(EDUKACJA)	98.00	89.00
HELL	(PRZYGODOWA)	118.00	103.00
DISCWORLD	(PRZYGODOWA)	118.00	103.00
CYBERIA	(PRZYGODOWA)	148.00	135.00
3D DINOSAUR ADV.	(EDUKACJA 3D)	204.00	190.00
MYST	(PRZYGODOWA)	132.00	125.00
NHL HOCKEY 95	(SPORT)	74.00	70.00
ALONE THE DARK	(STRZELANINA)	75.00	72.00
WORLD ATLAS 5.0	(EDUKACJA)	61.00	68.00
CYCLONES	(ZRĘCZNOŚĆ)	102.00	94.00
MUZYCZNA JEDYNKA	(MUZYKA)	58.00	56.00
ENCARTA 95	(UŻYTEK)	150.00	147.00
ART GALERY	(UŻYTEK)	137.00	129.00
CINEMANIA	(EDUKACJA)	200.00	190.00
WORLD CUP YEAR	(SPORT)	95.00	90.00
RISE OF THE TRIAD	(STRZELANINA)	134.00	124.00
WING COMMANDER 3	(SYMULACJA)	186.00	182.00
PREMIER MANAGER 3	(MEN. PIŁKI)	-	TEL.
WARRIORS	(BIJATYKA 3D)	-	TEL.
PYROTECHNICA	(SYMULACJA 3D)	-	TEL.
STAR TREK THE NEXT GENERATION (FILM INTERACTIV.)		-	TEL.

KOLEKCJA 5 PLUS ONE CD-ROM (każdy zestaw tylko 29 zł)

1. BLUES BROTHERS	(+ 5 HITÓW SHAREWARE)
2. BUNNY BRICKS	(+ 5 HITÓW SHAREWARE)
3. DEFENDER OF THE CROWN	(+ 5 HITÓW SHAREWARE)
4. ROCKET	(+ 5 HITÓW SHAREWARE)
5. BLADE WARRIOR	(+ 5 HITÓW SHAREWARE)
6. THE KING OF CHICAGO	(+ 5 HITÓW SHAREWARE)
7. GHOST BUSTERS	(+ 5 HITÓW SHAREWARE)
8. SINDBAD	(+ 5 HITÓW SHAREWARE)
9. CRAZY CARS III	(+ 5 HITÓW SHAREWARE)
10. TV SPORTS BASKETBALL	(+ 5 HITÓW SHAREWARE)

JEŚLI ZADZWONISZ DO GODZ. 16.00 JUŻ NASTĘPNEGO DNIA WYŚLEMY CI PRZESYŁKĘ!

PEŁEN KATALOG WYSYŁAMY PO PRZESANIU ZWYKŁEJ KOPERTY Z DOKŁADNYM TWOIM ADRESEM, TYPEM KOMPUTERA I ZNACZKIEM ZA 0.45 ZŁ.

SEPTIMA COMPUTER

ul. Świętojańska 2
85-077 Bydgoszcz
tel. 45-50-16, fax 22-64-03
(10^{00}-18^{00}) poniedziałek - piątek
(10^{00}-14^{00}) sobota

Nowo otwarty sklep zaprasza fanów gier RPG z Bydgoszczy i okolic.



W ofercie: ☆ systemy
Warhammer
AD&D
Star Wars
Vampire
Cult of Chtulu
☆ gry planszowe
☆ gry strategiczne
☆ figurki, kostki
☆ a także inne

WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY

Advanced Dungeons & Dragons

AMIGA

* **CYBERGames** (wszystkie Amigi 1 mega) najlepsza gra w stylu BARBARIANA!, walki Conana na miecze!, dużo ciosów wraz z obcinaniem głowy (wrrr), dodatkowo DYSK GRATIS z polskim magazynem, CENA zestawu 12 zł
* **DEATH MASK** (wszystkie Amigi 1 mega) Doom na Amigę 500? No prawie! Horror dopiero się zaczyna... wrrrrr!, CENA 6 zł
* **CANNON FODDER** II (wszystkie Amigi 1mega) to nie jest żart, nowe misje PD dla wszystkich maniaków ostrej siepaniny, w tych levelach Twój oddział ląduje gdzieś na obcej planecie, CENA 6 zł
* **GLOOM** (A1200) Doom na Amigę, pełny poziom dla wszystkich maniaków ostrego strzelania, najbardziej krwawy Doom na Amigę, CENA 6 zł
* **ALIEN BREED 3D** (A1200) zapowiedź pełnego Dooma na Amigę !, obszerna lokacja, setki potworów, HORROR !, dla ludzi o mocnych nerwach, CENA 6 zł

GRA MIESIĄCA

* **CHANEQUES** (A500+/600/1200) - kierujesz 3 postaciami, każda z nich potrafi coś szczególnego, gra podobna do Lemmingów!, dodatkowo DYSK GRATIS z grywalnym demem gry BRUTAL PAWS OF FURY (lub polski magazyn - do wyboru), CENA 12 zł
- UWAGA! Do CENY doliczamy koszty przesyłki - Wszyscy nabywcy 3 gier (lub więcej) otrzymują dysk GRATIS z grą T-RACER.

JAK ZAMAWIAĆ?

1. Kup pocztówkę, kopertę lub kartę pocztową ze znaczkiem.
2. Napisz co chcesz otrzymać i podaj dokładny adres.
3. Wyślij na adres:

PROLine
P.O.BOX 36
05-400 OTWOCK 4.
Czekaj na przesyłkę i szykuj kasę (płacisz przy odbiorze przesyłki).
Banał, więc do dzieła!



Dyskietki z programami Shareware Freeware Public Domain

AMIGA

GRY
PR. UŻYTKOWE
GRAFIKA
MUZYKA
DEMO

1 zł. 50 gr. 1 szt.

Katalog na dwóch dyskietkach po przesłaniu dwóch złotówek i pięćdziesięciu groszy (gotówką lub w znaczkach pocztowych, a najlepiej przekazem). Nie zapomnij o podaniu swojego adresu.

GIFT-ISS
skr. poczt. 36
ul. I.Mościckiego 1
24-100 PUŁAWY

Odcinek dla BANKU

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:

Lp.	TYTUŁ	egz.	cena

SUMA

Odcinek dla posiadacza rachunku

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:

Lp.	TYTUŁ	egz.	cena

SUMA

Pokwitowanie dla wpłacającego

SKLEP ŚGK

Aby zamówić wybraną pozycję w SKLEPIE ŚGK , należy:

1. Prawidłowo wypełnić rubryki dotyczące zamawianych pozycji.
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na konto Wydawnictwa "ALFIN" spółka z o.o.

Jednocześnie informujemy, że Wydawnictwo "ALFIN" nie będzie odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

Termin realizacji zamówienia do czterech tygodni od daty otrzymania wpłaty.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:

Wydawnictwo "ALFIN" spółka z o.o.
tel. 45-51-18, fax 22-64-03
ul. Świętojańska 2/7,
85-077 Bydgoszcz

PROPONUJEMY PÓŁROCZNĄ I ROCZNĄ PRENUMERATĘ ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH ROZPOCZYNAJĄCĄ SIĘ OD DOWOLNIE WYBRANEGO NUMERU. MOŻNA RÓWNIEŻ ZAMÓWIĆ ARCHIWALNE EGZEMPLARZE AMIGOWCA, ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH, A TAKŻE DYSKÓW PUBLIC DOMAIN. OFERUJEMY NASTĘPUJĄCE NUMERY ARCHIWALNE:

AMIGOWIEC:	**7-8, 9-10/93; 1, 8, 9, 10, 11, 12/94**
+	**1, 2, 3, 4/95**
ŚGK:	**9-10, 11-12/93, 2, 5, 6, 7-8, 9,10,**
+	**11, 12/94, 1, 3, 4, 5, 6/95**
DYSKI PD:	**1/92 do 12/92; A, B, C, 1, 2, 3-4,**
+	**5-6, 7-8, 9-10/93, 1, 2, 3, 4, 5, 6-7,**
+	**8, 9, 10, 11, 12/94, 1, 2, 3, 4/95**
+	**Nowa Seria, Scena**

Jednocześnie informujemy, że Wydawnictwo "ALFIN" nie będzie odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:

Wydawnictwo "ALFIN" spółka z o.o.
Dział Prenumeraty
ul. Świętojańska 2/7,
85-077 Bydgoszcz
tel. 45-51-18, fax 22-64-03

I Aby zaprenumerować Świat Gier Komputerowych, należy:

1. Zaznaczyć, od którego numeru prenumerata ma się rozpocząć.
2. Podać czytelnie swój adres na wszystkich odcinkach blankietu.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto, tj.:
   - Za 6 wydań ŚGK - 168 000 / 16.8 zł
   - Za 12 wydań ŚGK - 336 000 / 33.6 zł

   od dowolnie wybranego numeru.

II Aby otrzymać numery archiwalne:

1. AMIGOWCA, ŚGK lub zamówić dyskietki PD wystarczy wpłacić na nasze konto:
   - 23.000 / 2,30 zł za 1 numer AMIGOWCA do nru 11/94
   - 28.000 / 2,80 zł za 1 numer AMIGOWCA od nru 12/94
   - 23.000 / 2,30 zł za 1 numer ŚGK do nru 12/94
   - 28.000 / 2,80 zł za 1 numer ŚGK od nru 1/95
   - 48.000 / 4,80 zł za każdą dyskietkę PD
   - 38.000 / 3,80 zł za każdą dyskietkę PD (cena dla prenumeratorów)
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Zaznaczyć na trzech odcinkach blankietu, które numery zamawiamy.

III Blankiet jest ważny do 15 września 1995 roku.

Odcinek dla BANKU

Zamawiam prenumeratę **Świata Gier Komputerowych** od numeru:

Ilość wydań: 6 12

Posiadam komputer:

Zamówienie na numery archiwalne

TYTUŁ	NR	EGZ	CENA

SUMA:

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zamawiam prenumeratę **Świata Gier Komputerowych** od numeru:

Ilość wydań: 6 12

Posiadam komputer:

Zamówienie na numery archiwalne

TYTUŁ	NR	EGZ	CENA

SUMA:

Pokwitowanie dla wpłacającego

Zamawiam prenumeratę **Świata Gier Komputerowych** od numeru:

Ilość wydań: 6 12

Posiadam komputer:

Zamówienie na numery archiwalne

TYTUŁ	NR	EGZ	CENA

SUMA:

Pokwitowanie dla wpłacającego	Odcinek dla posiadacza rachunku	Odcinek dla BANKU
zł	zł	zł ....
słownie	słownie	słownie
WPŁACAJĄCY imię nazwisko	WPŁACAJĄCY imię nazwisko	WPŁACAJĄCY imię nazwisko
ADRES	ADRES	ADRES
kod pocztowy	kod pocztowy	kod pocztowy
na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 **Wydawnictwo "ALFIN" spółka z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-077 Bydgoszcz**	na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 **Wydawnictwo "ALFIN" spółka z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-077 Bydgoszcz**	na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 **Wydawnictwo "ALFIN" spółka z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-077 Bydgoszcz**
Opłata zł	Opłata zł	Opłata zł ....
podpis przyjmującego	podpis przyjmującego	podpis przyjmującego

KUPON ZGŁOSZENIA UCZESTNICTWA W MISTRZOSTWACH POLSKI "SENSIBLE SOCCER" CHEŁMNO 95

IMIĘ: .... **NAZWISKO:** ....

ADRES: ....

....

ILOŚĆ OSÓB TOWARZYSZĄCYCH: ....

Kupon prosimy wypełniać drukowanymi literami.
W razie niejasności karty uczestnictwa nie będą wysyłane.

Pokwitowanie dla wpłacającego	Odcinek dla posiadacza rachunku	Odcinek dla BANKU
zł	zł	zł ....
słownie	słownie	słownie
WPŁACAJĄCY imię nazwisko	WPŁACAJĄCY imię nazwisko	WPŁACAJĄCY imię nazwisko
ADRES	ADRES	ADRES
kod pocztowy	kod pocztowy	kod pocztowy
na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 **Wydawnictwo "ALFIN" spółka z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-077 Bydgoszcz**	na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 **Wydawnictwo "ALFIN" spółka z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-077 Bydgoszcz**	na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 **Wydawnictwo "ALFIN" spółka z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-077 Bydgoszcz**
Opłata zł	Opłata zł	Opłata zł ....
podpis przyjmującego	podpis przyjmującego	podpis przyjmującego

UWAGA!!!

Zakładowy Klub Kultury przy Fabryce Akcesoriów Meblowych S.A. w Chełmnie przy współudziale miesięcznika "Świat Gier Komputerowych"

organizuje







MISTRZOSTWA POLSKI "SENSIBLE SOCCER" CHEŁMNO `95

REGULAMIN:

1. TERMIN I MIEJSCE - turniej rozegrany zostanie w dniach 25.08.95 r. (od godz 10.00) - 27.08.95 r. (do godz. 18.00) w Zakładowym Klubie Kultury przy FAM S.A. w Chełmnie, ul. Polna 8.

2. ZGŁOSZENIA - aby wziąć udział w turnieju, należy zgłosić swoją osobę listownie na adres ZKK FAM S.A., ul. Polna 8, 86-220 Chełmno do dnia 10.08.95 r. (na odwrocie koperty należy podać dokładny adres zwrotny), oraz uiścić opłatę uczestnika w wysokości 9 zł (90.000 zł), osoba towarzysząca 2 zł (20.000 zł) na konto: BS 0/Chełmno nr 987154-1326-271 z dopiskiem SOCCER '95. Prosimy podać imię i nazwisko.

UWAGA!

W przypadku rezygnacji z udziału w turnieju należy powiadomić organizatora imprezy w terminie do dnia 15.08.95 r. Organizator zobowiązuje się do zwrotu 80% uiszczonej wpłaty. Po tym terminie zwrotu kosztów nie przewidujemy.

3. ORGANIZACJA - organizatorzy zapewniają sprzęt komputerowy, oprogramowanie, natomiast od uczestnika wymaga się posiadania własnego joysticka.

4. SYSTEM ROZGRYWEK - uczestnicy turnieju w drodze losowania zostaną podzieleni na grupy w zależności od ilości zgłoszonych osób w fazie eliminacyjnej (faza eliminacyjna trwać będzie 2 dni). W trzecim dniu przewidziano finały.

5. POSTANOWIENIA KOŃCOWE - istnieje możliwość zarezerwowania noclegów j obiadów. Po wcześniejszym zgłoszeniu przesyłamy dokładny program (warianty noclegów, obiadów i inne). Na miejscu istnieje możliwość zakupu napoi, słodyczy oraz ciepłych posiłków.

Redakcja postanowiła ułatwić Czytelnikom zgłaszanie się na turniej. Na stronach z blankietami prenumeraty i sklepu został zamieszczony kupon zgłoszeniowy. Należy go czytelnie wypełnić i prze-słać na podany w regulaminie adres. Każda osoba chcąca wziąć udział powinna przysłać jeden kupon.

W celu wyjaśnienia wszelkich wątpliwości podajemy kontakt telefoniczny z organizatorem: p. Andrzej Dąbrowski; (0-56) 86-11-00 do 05 wew. 315 w godz. 7.30 - 9.00, 13.00 - 15.00, 16.00 - 20.00 w czwartki, piątki oraz soboty.













TEN ZESTAW MOŻE BYĆ TWÓJ ZA JEDYNE 9 zł/90 tys. zł

Szanowni Państwo!

Z uwagi na zastraszająco wysokie opłaty przy przesyłaniu przesyłek za zaliczeniem pocztowym (w naszym przypadku dochodzące nawet do 50% ceny zamówienia) serdecznie prosimy o wpłacanie w/w sumy (9zł) bezpośrednio na nasze konto z dopiskiem: np. "ŚGK zestaw 7/95". W związku z powyższym prosimy o nie przesyłanie kuponów do redakcji. Prosimy również o sporą dozę cierpliwości - przelanie pieniędzy, zorganizowanie wysyłki i sama wysyłka mogą niestety "trochę" potrwać.

Za wszystkie utrudnienia serdecznie przepraszamy i prosimy o zrozumienie.

OFERTA WAŻNA DO 15 WRZEŚNIA

WYDAWNICTWO

ALFIN sp. z o.o.

Numer konta:
Bank PKO S.A.
Bydgoszcz
5.09011-400933.9-2511-30-111

Scan by Vangis 2010